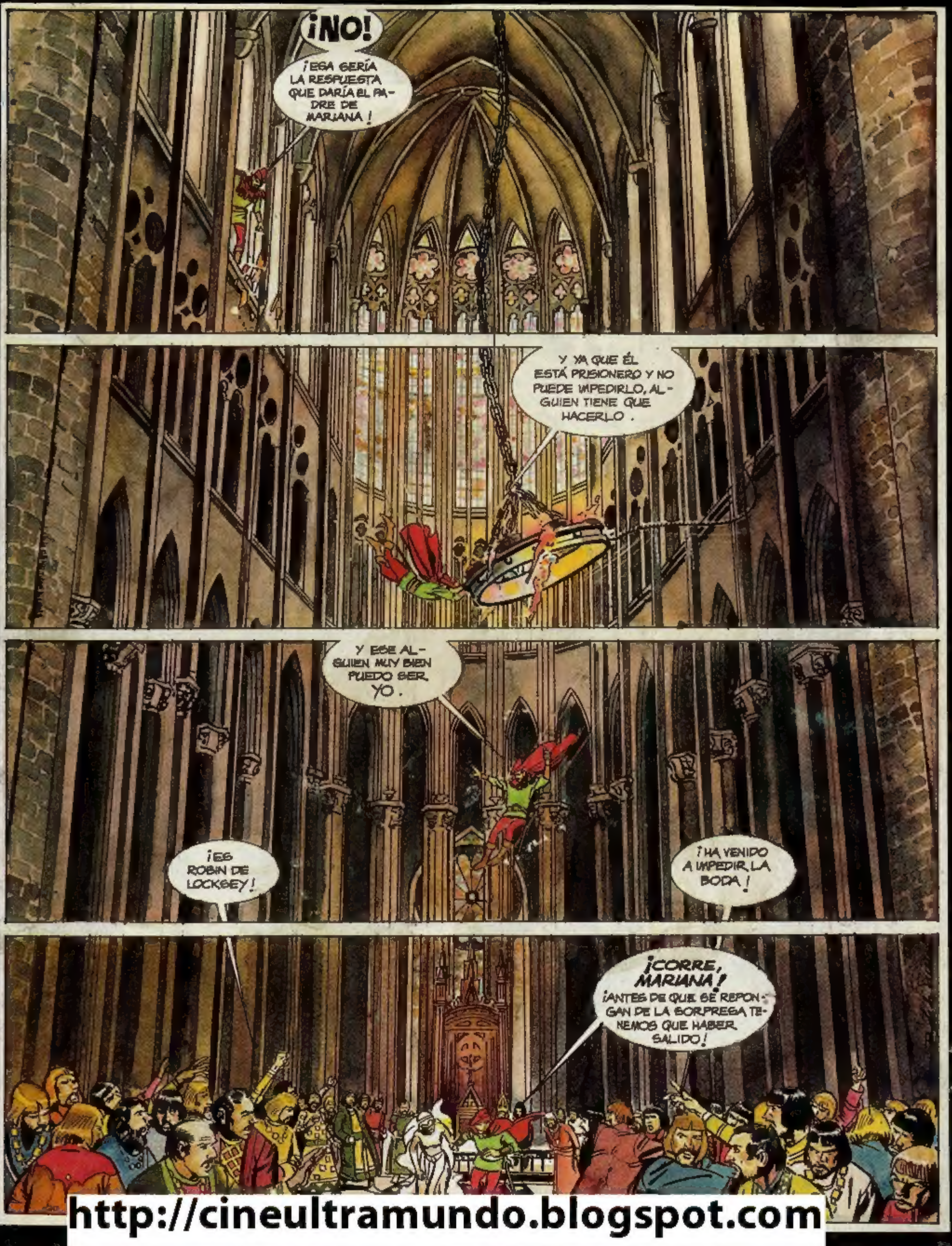
EL WENDIGO

FUNDADA EN MIL NOVECIENTOS SETENTA Y CUATRO


¡NO!
¡EGA GERÍA LA RESPUESTA QUE DARÍA EL PADRE DE MARIANA!
Y YA QUE ÉL ESTÁ PRISIONERO Y NO PUEDE IMPEDIRLO, ALGUIEN TIENE QUE HACERLO.
Y ESE ALGUIEN MUY BIEN PUEDO SER YO.
¡ES ROBIN DE LOCKSEY!
¡HA VENIDO A IMPEDIR LA BODA!
¡CORRE, MARIANA! ¡ANTES DE QUE SE REPONGAN DE LA SORPREGA TENEMOS QUE HABER SALIDO!

Recordando a Ramón de la Fuente 350 Plas. N

http://cineultramundo.blogspot.com

El Wendigo recomienda

http://cineultramundo.blogspot.com

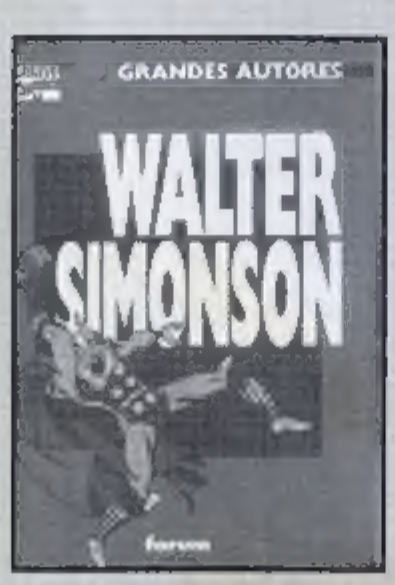
AUTOR: BOUCQ
EDITOR: NORMA

AUTOR: NEIL GAIMAN.
GREG CAPULLO
EDITOR:FORUM

AUTOR: JM DE MATTEIS.
JOHN ROMITA JR
EDITOR: FORUM

AUTOR: ROY THOMAS.
JOHN BUSCEMA
EDITOR: FORUM

AUTOR: GAIMAN. TALBOT.
GIORDANO. BUCKINGHAM
EDITOR: ZINCO



AUTOR: WALTER
SIMONSON
EDITOR: FORUM

AUTOR: FELIPE H. CAVA.
FEDERICO DEL BARRIO
EDITOR: PLANETA AGOSTINI

AUTOR: R. KRISTIANSEN
EDITOR:PLANETA
AGOSTINI

AUTOR: WAGNER. SEAGLE.
BOLTON. DAVIS. GAUDINO.
LLOYD. ORMSTON. PRATT.
ROSS. SNEJBJERG
EDITOR: ZINCO

AUTOR: R. PELLEJERO.
ZENTNER
EDITOR:GLENAT

AUTOR: JAMIE DELANO.
JOHN BOLTON
EDITOR: ZINCO

AUTOR: DENIS O´NEIL.
RICK BURCHETT.
(CRONICAS DE BATMAN 1)
EDITOR: ZINCO

Con subvención del Iitre. Ayuntamiento de Gijón y 70 suscripciones de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Principado de Asturias

Nuestro agradecimiento al apoyo técnico prestado por la **Universidad de Oviedo** y su servicio de publicaciones.

EL WENDIGO: G.A.I.R.N.I. Hacen EL WENDIGO: FAUSTINO RODRIGUEZ ARBESU, Director. FLORENTINO FLOREZ Y RAMON F. PEREZ, Redactores Jefe. SOFIA CARLOTA RODRIGUEZ, Jefa de prensa y Relaciones Públicas. EULALIA EGUREN, Comunicación. Colaboran en este número; MARIO IZQUIERDO, Diseño, y firmantes de cada uno de los trabajos. Imprime: GRAFICAS CAREAGA.

Sumario

El Wendigo recomienda 2

Editorial 3

XX Edición del Comicon Principado de Asturias 4
Faustino Rodríguez Arbesú

Paul "wild" Gulacy 6
Florentino Flórez

Regreso a la aventura 10
Luis Hernández

Peter Bagge. Costumbrismo underground 13
José María Flores

Boucq 16
Florentino Flórez

Blockbuster 28
Faustino Rodríguez Arbesú

La Universidad acogió una exposición de Jijé 31
Javier Cuervo

13 Rue del Percebe. Esta casa era una ruina 32
Javier Cuervo

Los fabulosos Freak Brothers 34
Hasta la cocina

Con palabras 36
Florentino Flórez

La enciclopedia bibliográfica John A. Lent y Witty World 38
Faustino Rodríguez Arbesú

Premios Haxtur 1991 39
Faustino Rodríguez Arbesú

La sabiduría de los muertos. Rodolfo Martínez 42
Faustino Rodríguez Arbesú

Programa del Salón del Comic 43

Diseño: MARIO IZQUIERDO.
Portada: RAMON DE LA FUENTE
Fotos: SOFIA CARLOTA RODRIGUEZ.

Editorial

¿ La cuarta generación?

Si algo produce la longevidad es la satisfacción de adquirir una experiencia. En nuestro caso, nuestros 22 años de existencia nos han dado otra adicional, que no siempre llega con los años. La de haber dado lugar a cuatro generaciones de articulistas, que, con mejor o peor fortuna, pero siempre con INDEPENDENCIA ante las editoriales, han sabido investigar y articular sus conocimientos sobre este medio que amamos: EL TEBEO o COMIC.

A ellos queremos dedicar esta editorial , a los que con asiduidad han contribuido a que esta revista siga viva después de más de dos décadas.

La primera generación se centra en los que formaron y configuraron los balbuceantes inicios: Sanchez Vicente, Faustino Rodríguez Arbesú, Ramón F. Pérez, el dibujante Isaac Miguel del Rivero, Alejandro y Fernando Cuesta, Gonzalo Lorenzo y el todoterreno y diseñador Peláez (Pelz).

A continuación vendrían Javier Cuervo y Florentino Flórez.

Como tercera generación tuvimos a Rodolfo Martínez, Norman Fernández, Jordi Juanmartí, Javier Riva y Germán Menéndez.

Hay que señalar que entre la segunda y tercera generación se incorporaría Sofía Carlota Rodríguez Eguren; toda su actividad se centraría en el apartado cinematográfico, las presentaciones del Salón y las relaciones públicas

En el momento actual, de crisis, de ideas, de ganas de escribir, en el que sólo permanecen al pié del cañón Florentino Flórez, Sofía Carlota y Faustino Rodríguez, ha aparecido una cuarta generación integrada por Luis Hernández, Javier Tubert y José María Flores.

En el apartado de diseño y maquetación también se rastrean varias etapas: Sanchez Vicente, Pelz,Arbesú, Marcos (sí, el de "Molduras"), Arturo Rodríguez y Mario Izquierdo.

A todos ellos ¡Gracias!

EL WENDIGO

Nota 1: Queremos destacar el hecho de que , poco a poco, nuestro trabajo va abriendo puertas. Desde Turquía nos han invitado para dar algunas conferencias en el Salón que se celebrará en Estambul entre los días 21 y 26 del próximo Septiembre. Asimismo, llevaremos algunos originales de Gaspar Meana. ¿ Se publicarán las "Crónicas de Leodegundo" en turco antes que en castellano ?

Nota 2: Nuestra revista está entrando en un proceso de autoedición. Debido al trajín informático el número anterior salió con más erratas de las habituales. Confiando en que no vuelva a repetirse, acepten desde aquí nuestras disculpas.

XX Edición del Comicon Principado de Asturias

Una nueva edición del ***Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias*** *está ya en ciernes, la XX, junto con ella la XII de los Internacionales* ***Premios Haxtur****. Como en la edición anterior, el marco que albergará la mayor parte de las actividades, será el recuperado* ***Teatro Jovellanos****, gentilmente cedido por el* ***Ilustrísimo Ayuntamiento de Gijón****. Marco incomparable que ya de por sí representa un lugar de confluencia cultural de los gijoneses y que en esta ocasión, como en años anteriores, albergará tambien público de toda Asturias y del resto de España, venidos expresamente a Gijón para contactar en vivo con el elenco de escogidos autores internacionales que estarán presentes.*

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Como actividades complementarias a la presentación y coloquio con los autores y a la entrega de los **Premios Haxtur**, se exhibirán un escogido ramillete de exposiciones, unas temáticas y otras de originales, que se ubicarán en las salas que se detallan: Ateneo de la Calzada, Museo Barjola, Centro Cultural Antiguo Instituto Jovellanos, Sala Borrón (Dirección Regional de la Juventud en Oviedo) y el Edificio Histórico de la Universidad de Oviedo.

En el Hall del Teatro Jovellanos, como ya viene siendo habitual -como reclamo que invite a entrar- se montarán sendas muestras de los finalistas de los Premios Haxtur y al autor-obra invitado como homenaje que se le tributará con la entrega del premio al Autor que Amamos.

AUTORES CONFIRMADOS

Se ha establecido comunicación con un grupo de autores nacionales y extranjeros, quedando confirmados los siguientes:

Georges Bess, reciente ganador de la última edición del Salón del Comic de Angouleme (Francia), junto con Alejandro Jodorowsky, del premio al mejor álbum del año por "Juan Solo". De este autor contaremos, además de su compañía y la de su simpática y bella esposa, con una exposición de originales (50), valorada en 4.000.000 pts, que proporcionará una visión panorámica de su obra más importante. Bess obtuvo en 1993 el Premio haxtur al Mejor Dibujante, por su espléndido trabajo en *"El Lama Blanco"*, tambien con guión de Jodorowsky.

Jordi Bernet, de todos conocido por su personaje *"Torpedo"*, con el que se ha proyectado su nombre al mundo, incluyendo el difícil mercado USA.

Roy Thomas. Un clásico entre los guionistas, uno de los mejores del mundo en los últimos 30 años. Del que basta decir que ha mitificado el personaje de *"Conan"* al trasladarlo de la literatura al mundo de la imagen narrativa.

José Ortiz. Otro mítico del mundo del comic, esta vez español, que ha logrado sobrevivir en el difícil, por no decir imposible, mercado español, desde principios de los años 50.

Arthur Adams. Dibujante de culto en el mundo de los Superhéroes.

Bryan Talbot. Dibujante del Reino Unido, requerido por los mejores guionistas ingleses, tales como Jamie Delano o Neil Gaiman. Colaborador habitual en las series de prestigio *"Hellblazer"* y *"Sandman"*. En 1992 obtiene un premio Haxtur precisamente por el álbum especial Hellblazer y la historia *"El Santo Maldito"*. Recientemente ha obtenido el premio Will Eisner en el Comicon de San Diego.

Paul Gulacy. Dibujante emblemático en el mercado USA desde los años 70. Uno de los autores que con su sentido y carácter renovador en el lenguaje, incorporó desusados conceptos narrativos al comic USA.

Alan Grant.Guionista del Reino Unido. Co-creador de los personajes *"Juez Dredd"* y *"Lobo"* y el guionista más habitual de las aventuras de *"Batman"*.

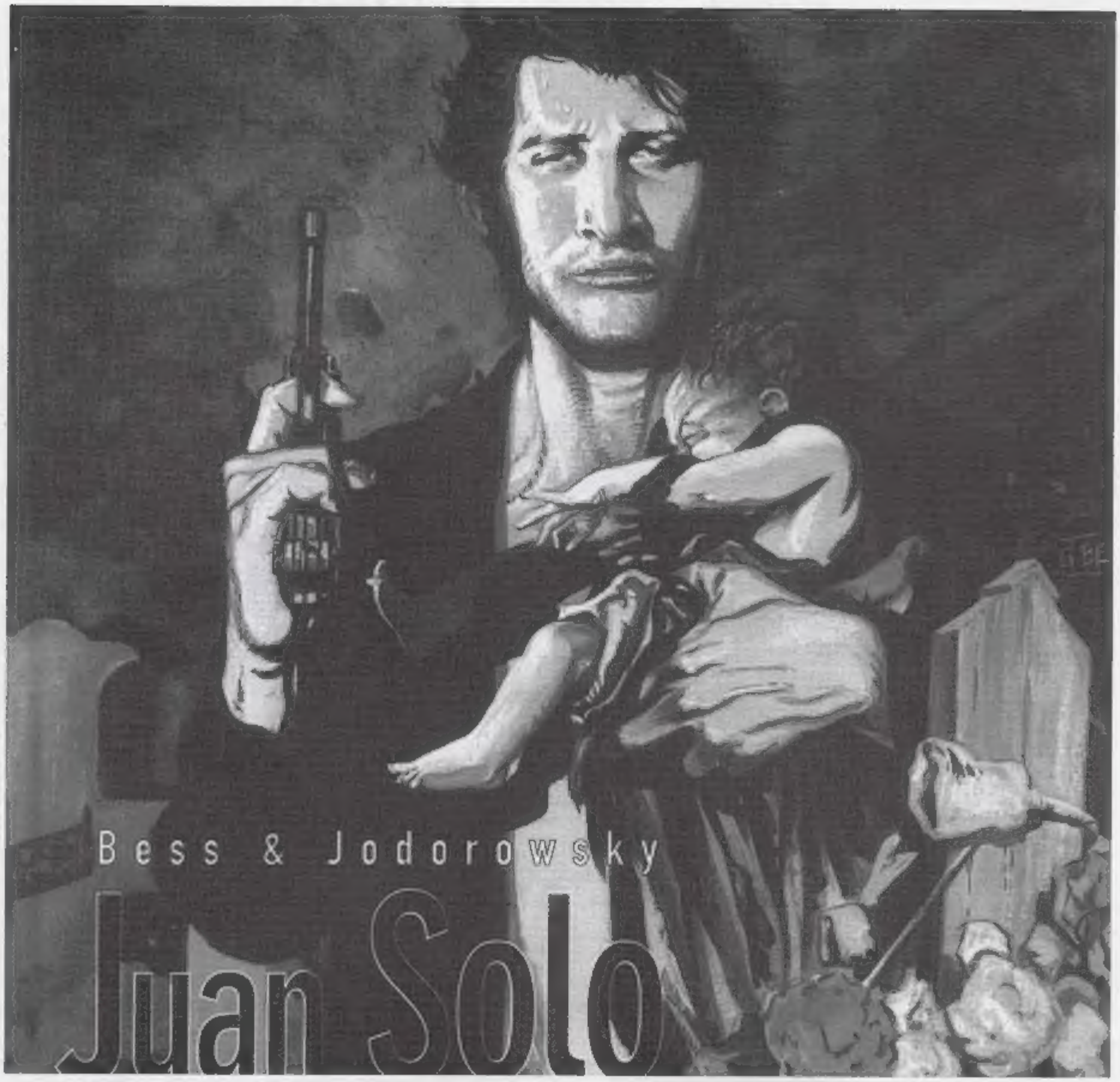
Dann Thomas-Danett Couto. Una de las escasas mujeres que ha logrado romper la invisible barrera que éstas han tenido para acceder al mundo de la creación en el comic. Guionista que ha intervenido en historias de *"Conan"*, *"Infinite Inc."*, *"Arak, hijo de Thunder"*, *"Shazam"*, *"Doctor Strange"*,etc.

Jaime Martín. Uno de los representantes más actuales de la revista "El Víbora".

Charles Dougherty. Autor norteamericano que se mueve por las editoriales pequeñas, independientes.

Este Salón también se enriquecerá con la presencia y colaboración de los autores asturianos **Gaspar Meana, Neto, Robert y Javi.**

Georges Bess



OTRAS ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Además de las exposiciones se efectuarán las actividades complementarias siguientes:

Sala Borrón (Oviedo). El día de la inauguración de la exposición *"Comic y Olimpiadas. 100 años de deporte"*, que se exhibirá en esta sala perteneciente a la Dirección Regional de la Juventud, se dará una conferencia sobre el tema en la que intervendrá alguno de los autores invitados. En ella se recogerán algunas de las innumerables prácticas de deportes que han realizado los personajes de comics entre las que destacan las encontradas en 1896 -el mismo año de la inauguración de las Olimpiadas modernas en Atenas y de la creación del Comic- en las páginas de Yellow Kid y muy especialmente las efectuadas por Winsor McCay a principios de siglo en sus famosos personajes o series *"Dream of the Rarebit Friend"* y *"Little Nemo in Slumberland"*. Esta exposición, propuesta para su realización a la Consejería de Cultura para la Olimpiada de Barcelona, tuvo que ser aparcada por falta de interés en la misma de los organismos oficiales.En esta edición, ve por fin la luz el proyecto, coincidiendo con la Olimpiada de Atlanta. Un pequeño adelanto de la misma se expuso ya en el Jovellanos en el año 1992.

Aula Edificio Histórico de la Universidad de Oviedo. Esta edición cuenta con la participación del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad de Oviedo. Además de una exposición temática en este edificio, se tiene previsto se den dos conferencias que girarán alrededor de las propuestas siguientes: "Nacimiento del Comic como lenguaje y como arte" y "El guionista es la estrella". La primera correría a cargo de los investigadores José María Flores y Faustino Rodríguez Arbesú y estará amenizada por un centenar de diapositivas. En la segunda, dado que entre los invitados de este año hemos procurado, que a diferencia de otros, predominen los guionistas, la presencia de algunos de ellos se hace imprescindible y bien podrían estar en una misma mesa debatiendo el tema: Alan Grant, Roy Thomas, Gaspar Meana y Jaime Martín. Tambien será amenizada con un centenar de diapositivas.

Y eso es todo, ¡que no es poco! ¿hay quien dé más por tan poco dinero? . La entrada a todos los actos es gratuíta.

Faustino Rodríguez Arbesú.

Paul "wild" Gulacy

En ocasiones, guiados por la actualidad, centramos nuestra atención en determinados autores y olvidamos otros. También puede ocurrir que, ante tan poca novedad interesante, prefiramos echar la vista atrás y reflexionar sobre aquellas obras que, en su momento, nos fascinaron. Unamos a esto cierta voluntad reivindicativa y tendremos razones suficientes para hablar de ***Gulacy.***

HONG KONG.
UN CALLEJÓN ENTRE LA OSCURIDAD
...DONDE MUCHOS ATACAN A UNO...
...Y DONDE EL ESPÍRITU DE MUCHOS ES AHOGADO POR SU JEFE, CON VIOLENCIA...
TODOS ATACAN A UNO...
¡LUV PRONTO.

¡QUE FUERTES LOS 70!

A mediados de esa década se publicaba en este país una revista llamada «Relatos Salvajes», donde aparecía diverso material Marvel; historias de ciencia ficción, "Conan", "El Castigador" o episodios de artes marciales, entonces tan en boga. Al releerlas pueden observarse varios aspectos:

- La cantidad de formas y asuntos que en aquel momento se usaban, tanto en cine como en comic, que ahora vuelven a nuestras pantallas y, seguro, a nuestros tebeos. Como el tratamiento de la violencia, muy chocante por lo realista, unida habitualmente a temas raciales (podemos recordar las historias de "Blade", el matador de vampiros, en R.S. nº 32).

-Una voluntad narrativa decididamente popular, nada trascendente.

-La aparición de algunos de los dibujantes mas interesantes de la actualidad, como **Starlin, Pérez, Byrne** o el mismo **Gulacy.**

La cosa tenía sus pegas, desde luego. Había mucha historia farragosa (como todo lo que hacía **Rudy Nebres**). La edición era nefasta, con episodios desordenados. No era una revista para completistas, allí había que esperar a ver qué te daban. Pero, en ocasiones, uno podía descubrir auténticas joyas. Como las mejores historietas de Conan que se han hecho nunca, «Una ciudadela en el centro de los tiempos»(nº 18), «Sombras de hierro en la luna»(nº 10), "Nacerá una bruja» (nº 14) y tantas otras, relatos que luego han sido repetidamente reeditados. Muchas de las historias de ciencia ficción también tenían un sabor especial.¿Alguien recuerda «Juguete bélico»? ¿Y la adaptación de «El día de los trífidos»?. Y luego estaba lo de los chinos.

Era la época y la moda Lee (Bruce).Y produjo sus efectos. En ocasiones, historietas saturadas de violencia absolutamente gratuíta, como casi todos los episodios de «Los hijos del dragón». Una violencia nada culpable que ahora **Robert Rodríguez** y otros nos devuelven, para aburrimiento del espectador.

Shang-Chi, otro de los chinos que deambulaban por aquellos tebeos, era otra cosa. En principio lo tomó **Starlin**, para abandonarlo pronto, por las razones que él mismo nos explicó a su paso por Gijón. Hubo otros dibujantes, pero en seguida destacó uno muy raro. Era un tipo retorcido que dibujaba mucho escorzo y mucha postura extraña. Los planos generales no eran su fuerte , pero había algo fascinante en sus sombras, las ostias estaban muy bien dadas y el resultado final era muy limpio y gráfico. Para colmo, le pusieron de guionista a **Doug Moench**, que contaba las cosas mejor que los otros. Ese dibujante, claro, era **Paul Gulacy**.

EL EQUIPO

De entonces para acá, **Gulacy** no ha dejado de trabajar. Hemos tenido la suerte de ver como se traducía a nuestro idioma gran parte de su material. En la fallecida "Creepy" se publicaron su colaboración con **McGregor** ,«Sabre», y con **Moench**, "Manchas de sangre sobre satén negro", Norma editó su «Terminator, objetivos secundarios», con guión de **Robinson**, Forum el relato de Conan «La calavera de Set» y Zinco «Slash Maraud» y la historia de Batman, "Presa», estas últimas todas con **Moench**. En «Aventuras Bizarras» y en "Epic" también le publicaron algo y, últimamente, pudimos verle en "Steel Harbor". Asimismo, colaboró con **Dixon** en "Valkiria". Puedes completar la información en cualquiera de esos fanzines obsesionados por el dato de bibliófilo (aquí ya sabes que no es nuestro estilo). Recomiendo la entrevista que se publicó como complemento de «Slash Maraud", donde **Gulacy** explicaba su carrera, influencias y otras anécdotas.

En todo caso, **Gulacy** es otro cuando trabaja con **Moench**. Con él ha producido sus mejores obras. En nuestro nº 50 ya comentamos "Slash Maraud» y creo que es un buen ejemplo del talante de este equipo. Diversión garantizada, delirio, sexo y violencia humorística, mezcla de referencias culturales y entretenimiento, mucho entretenimiento. Sin la poesía de **Gaiman** o la trascendencia de **Moore**; las historias no son «profundas». Pero hay una voluntad narrativa arrolladora. Nunca aburren. Veamos «La calavera de Set». Es como «La diligencia» versión Conan. Claro, todo es un poco más macarra que en la obra de **Ford** pero ¿a quién le importa? Hay monstruos, persecuciones, chicas peleonas y Conan tiene su desvergüenza característica. Creo que mantener los niveles de entretenimiento de este equipo es difícil. Más aun cuando, ironizando sobre el material utilizado, consiguen una distancia que hace madurar el producto. Creo que la ironía es el componente que más ha desarrollado **Moench**, desde que escribiera *Shang-Chi*. Ironía evidente en **Maraud**, pero también presente en «Presa».

Quede aquí constancia, pues, de mi admiración y respeto por **Moench**. Pasemos ya a hablar de **Gulacy**.

LUCES Y SOMBRAS

Habrá que esperar a que pase por Gijón para averiguar las aportaciones de **Moench** a su narrativa. Mientras, podemos destacar algunos rasgos.

Su obra no es, hablando con propiedad, perfecta. Muy al contrario, **Gulacy** es el típico dibujante con manías. Algunas atractivas, otras no tanto.

En principio tiene una que comparte con otros creadores como **Herman** o **Byrne**, el uso de una cara standard, un modelo interiorizado que aparece aquí y allá (a los que les interese este asunto les recomiendo el artículo de **Gombrich** sobre las caricaturas de Leonardo, publicado en

"HE VENIDO AQUÍ PARA BUSCAR UN GATO, BUSCAR SU ASTUCIA, LIGEREZA Y MISTERIO... Y ENFRENTARME A EL... EN EL BORDE DE LA MUERTE...
"LO ENCONTRARÉ CERCA DE UN PAVO REAL DE JADE.
"ESTO PROMETÍ HACER...
PERO ¿POR QUÉ MUCHACHO? NUNCA RECHAZASTE UNA MISION...
NUNCA ME PEDISTE QUE MATARA A UN HOMBRE.
YO NO DIJE NADA DE MATAR SOLO QUEREMOS QUE VAYAS A HONG KONG...
...Y PARES SUS OPERACIONES... Y RECUPERES SUS DOCUMENTOS.
EL ÚNICO MODO DE PARARA ESE HOMBRE ES MATARLO. NINGÚN DOCUMENTO VALE LA MUERTE.
NO COMPRENDES... SUS SOSPECHAS ESTÁN AHORA AL PUNTO DE LA ROTURA. NUESTRO AGENTE ESTÁ EN PELIGRO A CADA SEGUNDO QUE NOS RETRASEMOS.
SIR DENIS, TIENE RAZÓN. SHANG CHI... ELLA ESTÁ EN PELIGRO. POR FAVOR INTENTA SALVARLA...
...NO POR LOS DOCUMENTOS... POR SU VIDA.
BIEN... POR UNA VIDA, NO, UNA MUERTE.
HAS HECHO BIEN, SHANG CHI ÉL SE LLAMA SHEN KUEI...
...PERO POR SU ASTUCIA, LIGEREZA Y MISTERIO, LE CONOCEN COMO EL... GATO.

su libro «El legado de Apeles», en Alianza Editorial). Sus características son: una larga nariz y una desproporcionada distancia de ésta a la boca. Boca que suele ser también grande y de labios muy dibujados. Sus cuerpos son asimismo peculiares por su esbeltez y un algo de envaramiento. Es en ellos donde más se notan sus nunca desmentidas influencias de Steranko.

Esto nos lleva a otro de sus rasgos, que es una cierta irregularidad. Como si a **Gulacy** le cansaran los planos con mucha gente, que parecen mediocres frente a otros de sus dibujos. Esto ya aparecía en *Shang-Chi*: planos generales demenciales. La perspectiva no es lo suyo. Al menos, las visiones normales, porque luego no tiene problemas con las angulaciones picadas o contrapicadas. Véase sino la salida de Conan de la ciudad en «La calavera de Set» (pag.6), o la isla de "Malvado mensajero de locura» (R.S. nº 12), o las visiones de la plaza de «Terminator" (nº4), o el estudio de T.V. o la fiesta de «Presa». En general, evita los problemas de disposición de personajes en un espacio perspectivo, buscando puntos de vista que disimulen los errores.

Errores que se traducen en un evidente manierismo de sus personajes, en una rigidez que le es característica.

Otra manía consiste en utilizar las caras de actores famosos. Sus influencias cinematográficas son evidentes, especialmente en iluminación y montaje, como se comentará más adelante. Su lista de invitados es extensa: Bruce y Cristopher Lee, Marlon Brando, David Carradine, Marlene Dietrich (en Shang-Chi), Kirk Douglas, Woody Allen (en Sabre), Michael Caine, Humprey Bogart (en «Aventuras Bizarras») y algún otro que no recuerdo. Mención aparte para el parecido más que razonable entre Slash Maraud y Clint Eastwood. Hay ocasiones en que esos rostros conocidos dan profundidad a sus personajes. Otras no parecen pasar de la broma privada.

En el apartado de virtudes podríamos empezar por lo afilado de sus acabados. El blanco y negro de **Gulacy** es brutal. Sus sombras parecen cortadas a cuchillo. Además, gusta de utilizar determinadas iluminaciones directamente tomadas del cine. Como esos contraluces con el sol detrás, que vemos desde Shang-Chi a Terminator, y que son tan poco habituales. Hay que decir que tuvo un interludio donde su obra se llenó de grises, ganando en realismo. Pero entiendo que a su dibujo le va más la dureza del blanco y negro, especialmente cuando le entinta alguien tan eficaz como **Terry Austin** en «Presa».

Si antes discutía su dominio del espacio, hay que decir que lo compensa, en cierta medida, con atrevidas angulaciones y con un espectacular sentido de la anatomía. Las escenas de acción son lo suyo y resulta difícil olvidar esos golpes donde los músculos remarcan venas impresionantes. Al comentar esto, debo recordar que es la suma de estas cualidades (efectistas angulaciones, iluminaciones y anatomías) lo que hace que sus seguidores nos olvidemos de lo torpe que llega a ser de vez en cuando.

Respecto a su dominio anatómico, también se aplica a otros aspectos. Lo cierto es que ninguno como **Gulacy** consigue que sus lectores estemos deseando que sus chicas se vuelvan de espaldas, si se me permite la frivolidad.

Dicho lo cual, podemos pasar a la última parte.

Siempre he pensado que **Gulacy** es un autor cargado de inventiva visual. A su trabajo me remito.

Shang-Chi, episodio "Gato" (R.S. nº 15). Las dos primeras páginas arrancan con una metáfora visual de lo que luego ocurrirá. Varios gatos atacan a uno que está solo y el héroe sale en su defensa. La visión de las páginas evita mayores comentarios. La segunda, completamente muda, es una delicia para el ojo, llena de fuerza y suave continuidad. La tercera contiene un flash-back. La resolución de **Gulacy** es terriblemente elegante. Shang-Chi avanza hacia nosotros, seguido por el gato, en plano secuencia. En paralelo, sobre fondo oscuro, se desarrolla la conversación del pasado. Cuando le dan a Chi el nombre del agente al que ha de buscar, descubrimos que se llama "Gato". El gato, en tiempo real, ocupa la última viñeta de la plancha.

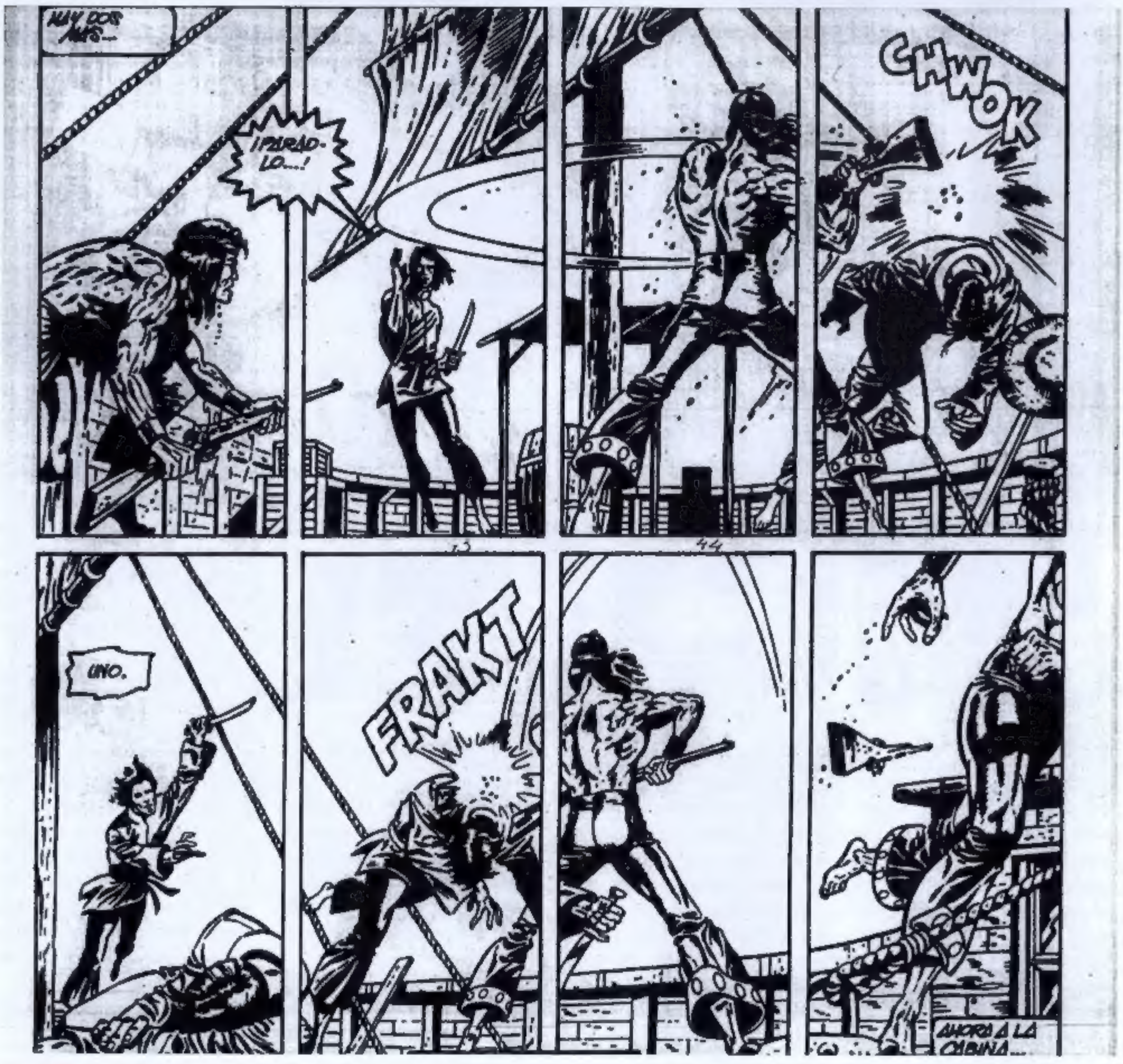
Dos páginas más allá, otro flash-back. Chi está sentado en un café. Mira a la cantante. **Gulacy** hace un zoom a su cara y, en la viñeta siguiente, este perfil encaja con el de la mujer del recuerdo, Leiko. Pasa a una viñeta más grande donde situa dos acciones de distintos tiempos. Sobre el cielo, los protagonistas se besan. Abajo, se despiden. A continuación la cara se ilumina y, de nuevo, se transforma en la cantante. Volvemos al presente.

Todo el episodio mantiene el interés. Véase sinó la patada de la página 7, con ese progresivo aumento de las viñetas. O el contrapicado de la 15, donde la angulación de la última viñeta ayuda a enfatizar el orden de los acontecimientos, de forma espectacular.

Quizás sea el momento de hablar de **Steranko**. **Gulacy** toma cosas de él. Algunas las empeora y otras las mejora. Lo que más degenera es el modelo de figura humana. Lo que en los dos autores es estilizado y peculiar, acaba siendo , en el peor Gulacy, algo rígido y torpe. Pero, en cambio, mejora el así llamado toque "pop" de las páginas de Steranko. Lo que en éste es, en muchas ocasiones, capricho formal, se vuelve necesidad en Gulacy. Y voluntad narrativa.

Habría que decir que el modelo de nuestro autor es muy ecléctico. Tanto sobredimensiona viñetas, dentro del esquema-espectáculo actualmente dominante, como dispara su número, acercándose a una de las típicas maneras de los 70: el montaje basado en la multiplicidad. Sólo tenemos que recordar el *Hom* de **Giménez** o, en su extremo más absurdo, la obra de **Crepax** (¿recuerdan?).

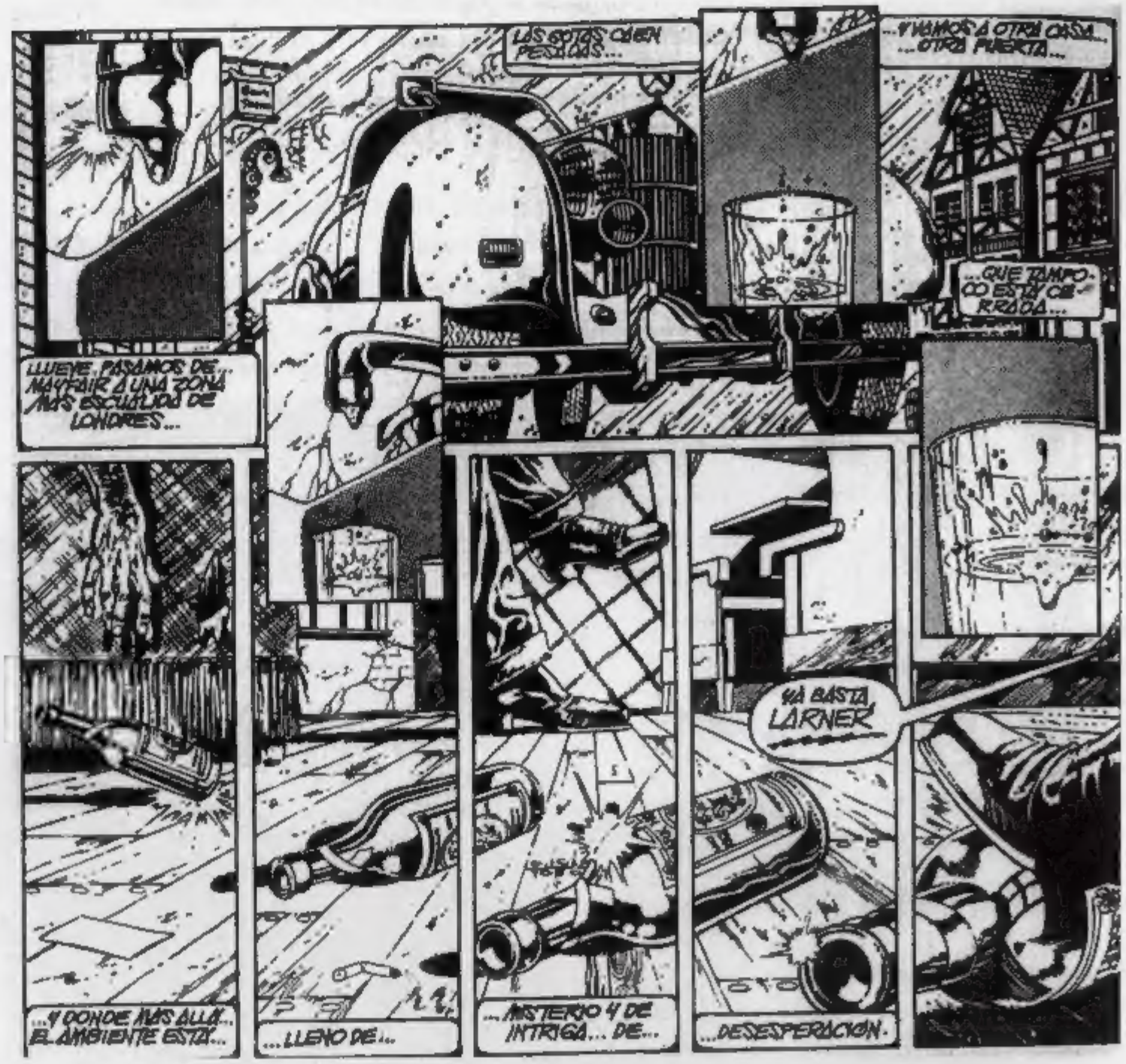
En los siguientes episodios de Shang-Chi creo que **Gulacy** alcanza una de sus cumbres como narrador y dibujante (momento feliz que pareció recuperar en "Presa", tras otros tra-



bajos más mediocres). Se publicaron en R.S. nº 16 y eran la continuación de "Gato". En "Tensa sin piedad" encontramos nuevos fundidos. Gran viñeta con la chica apoyada a un poste (que corre por toda la página e invade la primera viñeta, situada encima). Luego repite a la protagonista al fondo, donde continúa el diálogo y aparece Chi. Por último, sin romper el escenario, su cara se refleja en el agua y la conversacion acaba.

Pero no sólo de fundidos vive el dibujante. En la pagina 7 nos ofrece dos buenas muestras de acción sobre un mismo escenario, roto en viñetas iguales que encapsulan distintos tiempos. Ignoro el valor visual de la página 11. Pero para mí es inolvidable. Sobre todo las últimas onomatopeyas: "Tept, Tup".

En "La agencia asesina" encontramos varias conversaciones muy bien resueltas. Como la de la página 7, un buen ejemplo de mantenimiento del eje de acción con constantes cambios en la angulación y el punto de vista, que ayudan a mantener el interés. La viñeta dos confirma uno de mis anteriores asertos.


LAS GOTAS CAEN PESADAS...
...Y VAMOS A OTRA CASA... ...OTRA PUERTA...
...QUE TAMPOCO ESTÁ CERRADA...
LLUEVE. PASAMOS DE MAYFAIR A UNA ZONA MÁS ESCALOFRIANTE DE LONDRES...
YA BASTA, LARNER
...Y DONDE MÁS ALLÁ... EL AMBIENTE ESTÁ...
...LLENO DE...
...MISTERIO Y DE INTRIGA... DE...
...DESESPERACIÓN.

Dos páginas más allá encontramos otro recurso. Sobre las dos primeras viñetas grandes corren viñetitas, con un grifo que gotea sobre un vaso. Se puede sentir la lentitud del tiempo. Lentitud que **Gulacy** aumenta, dejando que la botella ruede de viñeta en viñeta, a todo lo largo de la página (es justo añadir que nos encontramos ante uno de los trabajos más esmerados de Gulacy, con unas detalladas arrugas y una iluminación realmente preciosista).

A estas alturas ya podemos resumir algunos de los recursos que más va a utilizar el autor, a lo largo de su carrera. Primero, los fundidos, la superposición de diferentes tiempos, rompiendo las separaciones entre viñetas (en "Presa", según cae "el azote nocturno", ya están felicitando a Gordon). Segundo, el uso de escenarios, rotos en viñetas, a través de los cuales discurre la acción.

Y tercero, sus espléndidos planos secuencia o ligeros zoom, que enfatizan los cambios dramáticos que se producen en una escena. Los tres recursos tienen en común su procedencia cinematográfica. **Gulacy**, creo yo, es un autor muy influenciado por el cine y que, en todo su trabajo, se ha preocupado por introducir determinados elementos del lenguaje de la imagen en movimiento. Pero siendo muy consciente de que está en otro medio, plano, inmóvil y bidimensional. Cuando revisamos su labor, nos preguntamos si estos tres adjetivos son ciertos, tal es el dinamismo que, en ocasiones, consigue.

Caben mas ejemplos. En "Ciclon en el centro de la corona de un loco" (R.S. nº12) resuelve una conversación de forma original. Dos personajes intercambian diálogos, en una serie de cuatro viñetas alargadas horizontalmente. Vemos los ojos de él, luego los de ella. En las siguientes, su boca y luego la de ella. Lo curioso es que, aunque las viñetas sólo reflejan a uno de los dos , cada vez, el efecto visual es de encaje. Los espacios entre viñetas respetan, más o menos, las distancias reales que ocuparían los fragmentos ausentes. La sensación final de locura y extrañeza que debe producir el diálogo es definitiva. Y dificil de traducir a otro medio.

En la actualidad, entiendo que, si **Gulacy** no nos ofrece momentos narrativos tan espectaculares, sí ha ganado en solidez. Conoce bien su trabajo y sus páginas no se dejan llevar por esos fuegos de artificio, tan comunes en estos tiempos. Por otro lado, sí creo que sigue investigando las posibilidades del medio.

Podemos recordar la página 8 del tercer episodio de "Terminator". Volviendo a uno de sus viejos recursos (la fragmentación de un escenario continuo), nos brinda otra espectacular plancha. O las dos conversaciones que encontramos en su episodio de Conan. Se dan entre los pasajeros del carro, que reparte en pequeñas viñetitas, estratégicamente situadas sobre el paisaje. El efecto es más fluído que el de las habituales viñetas seguidas. Por otro lado, "La calavera de Set" es una buena demostración del talento narrativo de **Gulacy**, en tanto en cuanto su habilidad como dibujante llega a uno de sus extremos más torpes, rígidos y baratos ¡Y a pesar de eso nos lo tragamos con placer! (sí, Moench tambien tiene algo que ver en esto).

En fin, lo he dicho antes, "Presa" nos devuelve al mejor **Gulacy**. Un autor en plena forma narrativa y que aquel año no recibió el Haxtur que seguramente merecía. No hay problema. Sigue en activo y, a buen seguro, nos dará nuevas oportunidades para que reconozcamos públicamente nuestra admiración por su trabajo.

Florentino Florez.

Regreso a la aventura

Uno de los mayores mitos del comic de todos los tiempos, "Flash Gordon", retorna en una nueva aventura de la mano de ***Mark Schultz*** *y* ***Al Williamson****. Editada en dos comic books por Marvel, Forum la publica entre nosotros recopilada en un único volumen. El heroe por excelencia está de nuevo entre nosotros.*

Flash Gordon es uno de los personajes más populares que ha dado, el comic a lo largo de su historia. Miles y miles de lectores, generación tras generación, han seguido sus aventuras. Y soñado con ellas.

Es el arquetipo del héroe por excelencia, superior en fuerza e inteligencia a sus adversarios, no duda en ponerse al servicio de cualquier causa noble que necesite su ayuda. Un héroe frío, de marcado aspecto ario, que no reflejaba fácilmente sentimientos.

Creado en 1934 para la *King Features Syndicate* por **Alex Raymond**, fué concebido por éste como una especie de semidios del Olimpo, un atleta excepcional con aptitudes sobradas para salir con bien de cualquier situación peligrosa que se planteara.

Con *Flash Gordon*, **Alex Raymond** demostró ser uno de los autores más importantes de la industria americana, cuyo valor no ha decrecido con el paso del tiempo, creando escuela y seguidores por todo el mundo.

MUNDOS PARALELOS

Que el guionista de este comic sea **Mark Schultz**, se me antoja como una cosa lógica. Su obra tiene más de un punto en común con el Universo de Flash Gordon. Mundos donde conviven los avances tecnológicos al mismo tiempo que una fauna y flora salvaje y primitiva.

Schultz creó en 1987 la serie "Xenozoic Tales" -Cadillacs y Dinosaurios- que viene desarrollando hasta ahora con notable éxito de crítica y público. Ha ganado **4 premios Harvey** y **2 premios Eisner** y la serie ha creado todo un mercado a su alrededor realmente impresionante -serie de dibujos animados, videojuegos, nuevas publicaciones en formato comic con gente tan importante como **Roy Thomas** y **Dick Giordano**-.

En España, aparte de lo publicado en revistas del sector (algunos capítulos de la serie), ediciones Zinco publicó en 1993 un álbum de *Cadillacs y dinosaurios*, bastante pobre, a decir verdad, en guión y dibujos y que para nada hace justicia al resto de la serie, mucho más brillante a todos los niveles.

Schultz se ha convertido en uno de los mejores autores de comics de aventuras de este momento, y en este Flash Gordon; "Regreso a Mongo" demuestra con creces su buen hacer ¿Qué mejor que un escritor de aventuras para ocuparse del comic de

aventuras por excelencia?

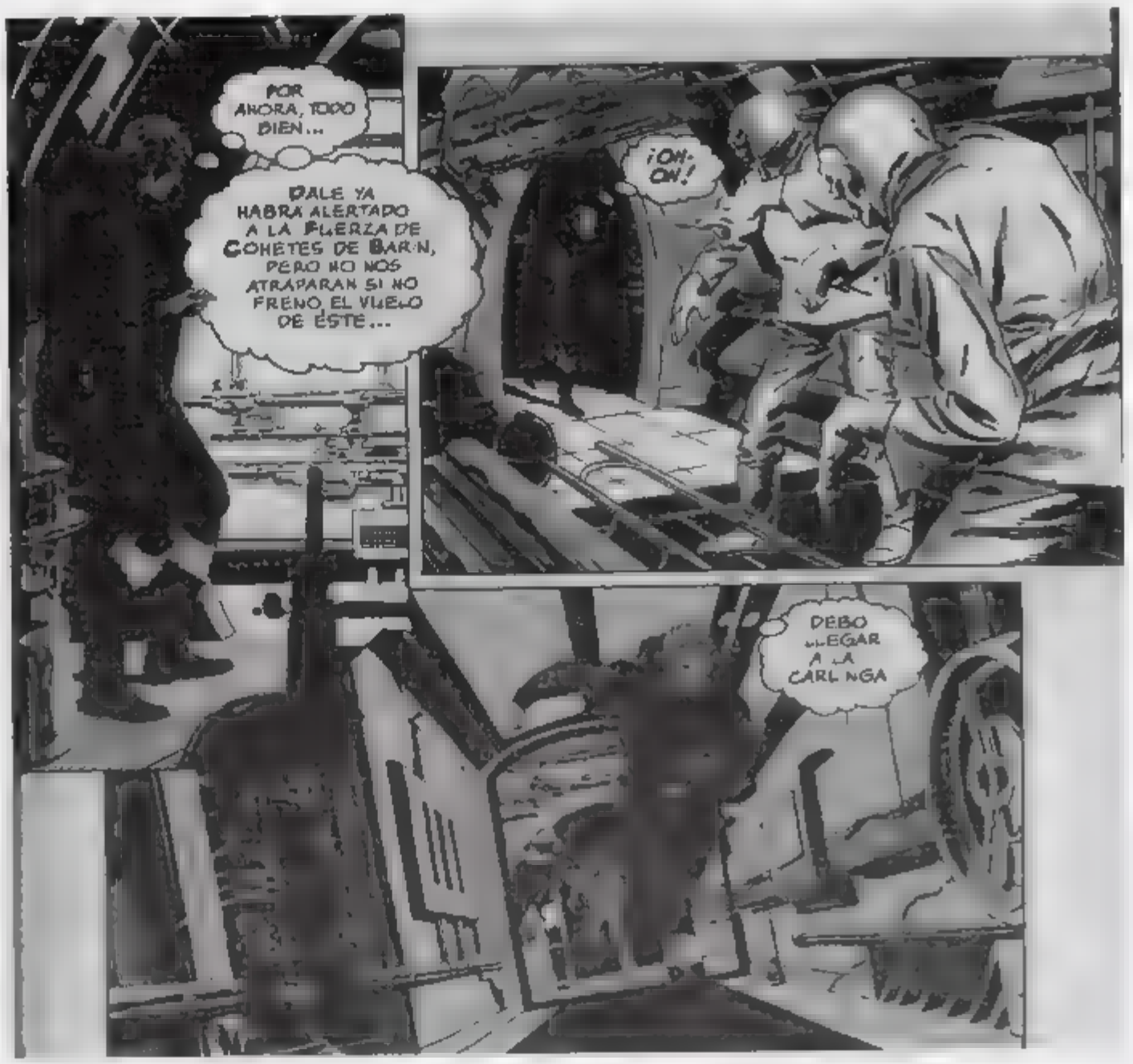
Este género no está viviendo una época de esplendor ni mucho menos. En cine pasó algo parecido hasta la llegada de **Spielberg** y su *Indiana Jones* "En busca del arca perdida" .Volvió entonces a ponerse de moda y se realizaron numerosas películas, unas más afortunadas que otras, demostrando la vigencia de un género denostado desde hacía tiempo

Algo similar está ocurriendo con el comic. A diferencia de la etapa dorada del comic -con su *Hombre Enmascarado*, *Flash Gordon*, *Johnny Hazzard* y demás- donde el género más utilizado era el aventurero, en los últimos años no era habitual

Si algo debemos decir de *Flash Gordon*; "Regreso a Mongo", es que recupera todo el espíritu del personaje. **Schultz** nos ofrece un tebeo de aventuras bien hecho y mejor escrito, que se lee con agrado y también, cómo no, con nostalgia. Por las páginas pululan todos los personajes imborrables de anteriores versiones, como *Dale y Zarkov*, compañeros inseparables, o la erótica reina *Azura* y el tiránico y cruel emperador *Ming*, el príncipe *Barín* y un largo etcétera de personajes conocidos. Con la revitalización de excelentes caracteres secundarios de anteriores aventuras **Schultz** enriquece la obra, realzando su valor y dando, de paso, un guiño de complicidad a los veteranos seguidores del personaje

El comic es fiel a las pautas marcadas por las anteriores aventuras y sigue la estela de la épica y la aventura -con mayusculas-. Nos encontramos toques claramente medievales impregnados de romanticismo y las peripecias van desde supuestas traiciones y raptos, pasando por luchas submarinas en la región de *Molluskum*, atravesar las profundidades de la *Jungla Esmeralda* con embestida de elefante incluída, cruzar la caliente tierra volcánica hasta la batalla final en *Syr* -con duelo a espada entre *Flash* y el cruel *Ming* como en las maravillosas películas de aventuras que todos recordamos. Todo muy influenciado por los relatos escritos por **Edgar Rice Burroughs** -creador literario del mítico *Tarzán*- en su serie de novelas sobre Marte.

Un tebeo escrito con un único fin, divertir y entretener. Y **Schultz** lo consigue sobradamente


POR AHORA, TODO BIEN...
DALE YA HABRÁ ALERTADO A LA FUERZA DE COHETES DE BARÍN, PERO NO NOS ATRAPARÁN SI NO FRENO EL VUELO DE ÉSTE...
¡OH-OH!
DEBO LLEGAR A LA CARLINGA

EL RETORNO DEL MAESTRO

Si el intento de este comic es revivir las antiguas aventuras de *Flash*, ¿quién mejor que uno de sus más grandes dibujantes para afrontar este reto?

Tras la marcha de **Raymond** otros dibujantes siguieron sus pasos: **McRaboy, Austin Briggs, Ric Estrada**, etc. Pero sólo ha habido dos dibujantes que han brillado con luz propia: uno, cambiando el personaje humanizó a *Flash* y el enfoque de sus aventuras, el gran **Dan Barry**, otro siguiendo la línea marcada por **Raymond**, reinterpretando con absoluta fidelidad toda la elegancia y realismo del maestro, el no menos grande **Al Williamson**

Ambos han hecho un *Flash Gordon* magistral, superando al propio **Raymond** en ocasiones, y sus trabajos con el personaje forman parte ya de la historia de los comics

Uno de ellos ,**Al Williamson**, ha sido el encargado de dar vida a tan emblemático personaje

Al Williamson nació en 1931, en la ciudad de Nueva York Fiel seguidor de su maestro **Alex Raymond**, la huella raymondiana se percibe en todos sus trabajos. Destacan especialmente las tiras de prensa que realizó sobre un personaje del que también se había ocupado Raymond, como era el "agente X-9", llamado luego el agente secreto "Phil Carrigan", con guión de **Archie Goodwin** -entre 1967 y 1980- y que podemos afirmar sin temor a equivocarnos que es una auténtica obra maestra, con un excelente ritmo narrativo y un gran sentido de la composición -incluso daría al personaje su rostro dotándole de mayor humanidad- También con **Archie Goodwin** realizó las tiras de prensa de"Star Wars", otro excelente trabajo. Produjo numerosas páginas de géneros tan dispares como el western, el romance, el horror y entre 1952 y 1956, trabajaría en la mítica editorial E C. Comics

En 1968 se cumpliría uno de sus sueños. Realizó 4 comic books de *Flash Gordon* para la *King Features Syndicate*. Allí pudo recrearse con su estilo raymondiano -con el mismo personaje que su maestro elevó al Olimpo- pero aportando de su propia cosecha personal una exquisita composición de las viñetas, con una elegancia en la figura inusual y con un ritmo narrativo que ya quisiera el propio **Raymond** para sí.

Ahora, un decenio después, **Williamson** vuelve a dibujar a *Flash Gordon* otra vez, en dos comic books editados por Marvel. Y es este un hecho puntual, porque **Williamson** llevaba muchos años sin dibujar. En todos los años anteriores, su labor

había sido la de simple entintador, principalmente para Marvel y con los lápices de **Romita JR.**, en *Daredevil* y *X-Men* entre otros, con un resultado excelente, es cierto. Su trabajo estaba bien pagado y era reconocido y aclamado como el mejor entintador. Pero dibujar a *Flash Gordon* le tentó. A diferencia de otros ilustres veteranos como **Buscema, Dan Barry** o **Joe Kubert**, que no han dejado de dibujar, y conservan todavía la fuerza y magnitud de sus dibujos, el hecho de que **Williamson** llevase tanto tiempo alejado de sus lápices nos hacía temer lo peor Si uno se distancia tanto de la dura tarea de dibujar, es muy difícil que vuelva al nivel que poseía anteriormente. El resultado satisface pero no del todo.

Lo que primero sorprende es la dedicatoria al comienzo "Los autores dedican este libro a **Alex Raymond**, creador de *Flash Gordon* y a **Buster Crabbe**, que fué *Flash Gordon*". En sus dibujos no encontramos al Flash raymondiano, frío y ausente, con esa imagen ya citada, sino a una persona normal, más humana, con los rasgos del conocido actor **Crabbe**, que en los años 30 destacó por encima de todos en las series de personajes como *Flash Gordon* (su mejor intérprete).

Las páginas están dotadas de un exagerado barroquismo. Con un rico cromatismo y páginas de gran belleza plástica y dibujo elegante, con una buena inventiva a lo largo del relato en parajes y localizaciones. En todo lo referente a vestuario, decorados y objetos, con sutiles e irónicas referencias al pasado. Imágenes diferentes y un estilo más acorde con los dibujos de publicaciones actuales. El montaje responde a una mezcla de viejas influencias (obvias por otra parte) e innovaciones audaces aunque no excesivas (quizá en un intento, por parte de **Williamson**, de amoldarse a un estilo más moderno y actualizado).

No está la obra a la altura del anterior trabajo de **Al Williamson** en "Flash Gordon", ni de su trabajo en "Phil Corrigan" y anteriores obras -demasiado tiempo sin dibujar le ha pasado factura, como les ocurre a otros como **Bolland** que sólo se dedica prácticamente a su labor como portadista- y su trazo es, a veces, excesivamente blando e irregular, pero lo que nadie puede negarle son sus condiciones técnicas y artísticas, que unidas a su fascinación por el personaje y a su entusiasmo y la vitalidad con que afronta este trabajo, consigue una labor muy meritoria, un comic que, entre la vorágine de mediocridad que nos inunda, brilla con luz propia como un faro alumbrando en la oscuridad

VIVA LA AVENTURA

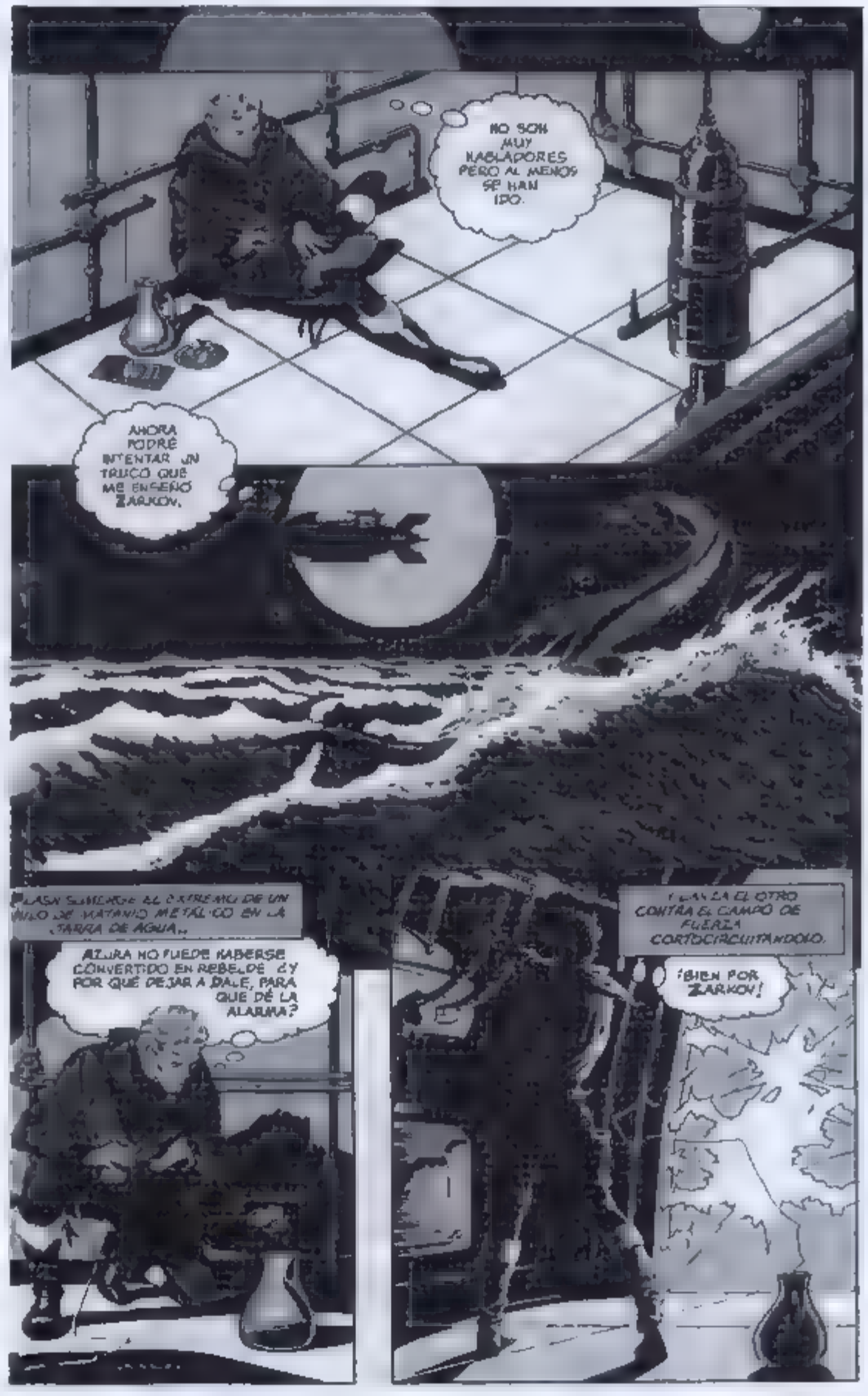
No estamos ante una obra maestra del comic ni ante un trabajo original o rompedor. Ni siquiera estamos ante una serie de culto o un comic extraño solo seguido -y entendido- por una minoría elitista. Estamos simple y llanamente ante un tebeo de aventuras, de los que se leen de un tirón y divierten mientras es leído como pocos.

Una obra que sólo promete llevarnos a otro mundo, a otros lugares, mientras asistimos a las aventuras y desventuras de nuestro héroe preferido

Y lo consigue plenamente ¡Qué bonitos son los comics de aventuras cuando están bien hechos!

Y ahora, gracias a su lectura, cuando observo el cielo lleno de estrellas, mi mente viaja por las galaxias y rincones del inexplorado universo, deseando correr un sinfín de aventuras.

Luis Hernández


NO SON MUY HABLADORES PERO AL MENOS SE HAN IDO.
AHORA PODRÉ INTENTAR UN TRUCO QUE ME ENSEÑÓ ZARKOV.
FLASH SUBIENDO EL EXTREMO DE UN HILO DE MATANO METÁLICO EN LA TARRA DE AGUA...
AZURA NO PUEDE HABERSE CONVERTIDO EN REBELDE ¿Y POR QUÉ DEJAR A DALE, PARA QUE DÉ LA ALARMA?
Y LANZA EL OTRO CONTRA EL CAMPO DE FUERZA CORTOCIRCUITÁNDOLO.
¡BIEN POR ZARKOV!

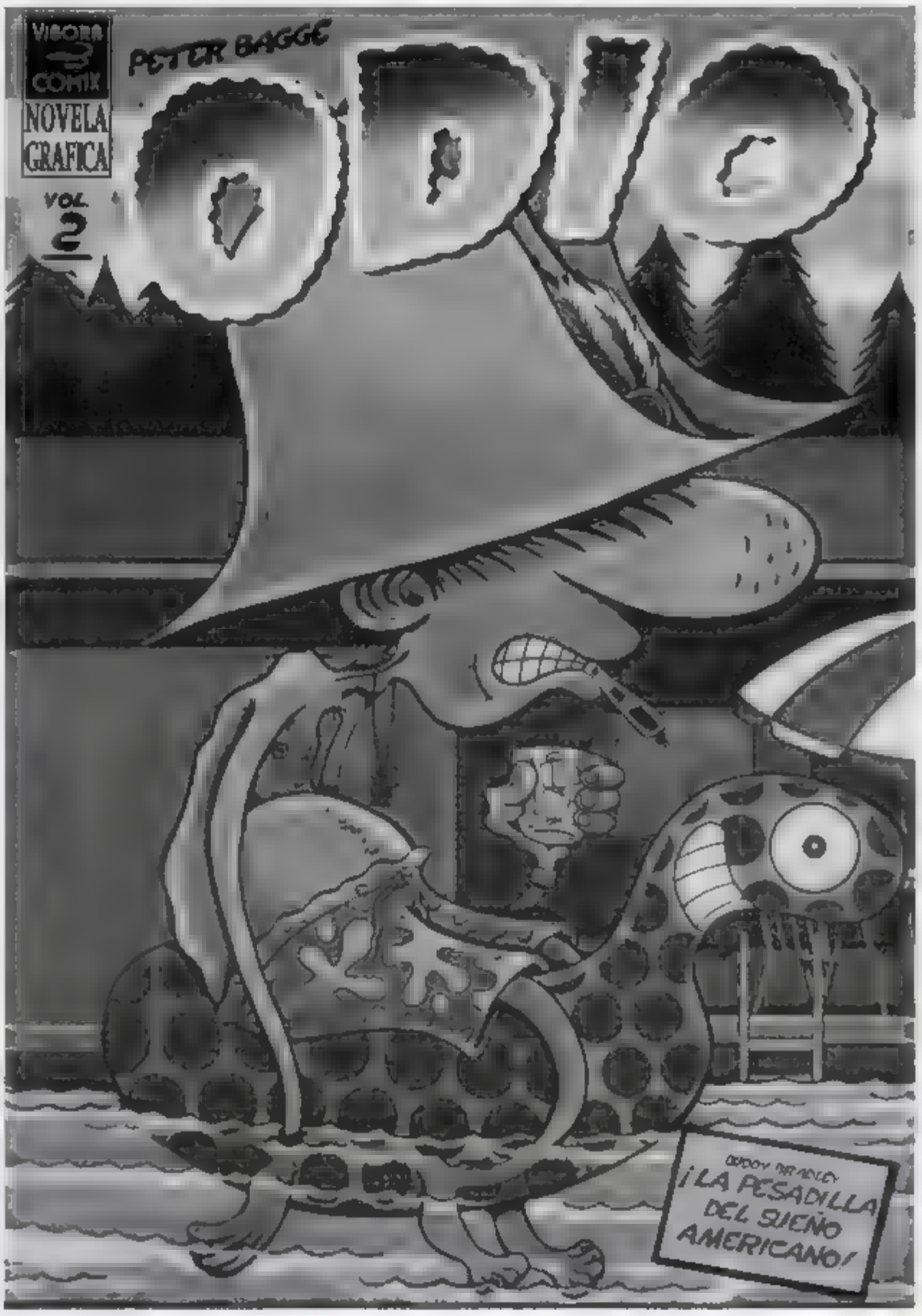
Peter Bagge. Costumbrismo underground

Hace ahora dos años que se difundieron en una publicación de ámbito estatal las primeras referencias a Peter Bagge (Gerardo J. Llamas, «Peter Bagge. Odio a primera vista», Ruta 66, nº95, mayo 1994, pp. 44-46). A renglón seguido la editorial La Cúpula comenzó la difusión en castellano de parte de su obra más reciente y desde entonces la popularidad en nuestro país de este autor no ha hecho sino crecer hasta culminar en 1996 con la concesión de un premio.

La obra de **Bagge** publicada en castellano corresponde al material aparecido en USA desde 1990 con el formato de comic-book y el título genérico de *Odio*. En esta serie se narra la existencia mediocre y anodina de un grupo de jóvenes con un personaje, *Buddy Bradley*, creado por **Bagge** en una serie anterior (The Bradleys) como protagonista.

Pero ¿quién es Buddy Bradley? Buddy tiene 24 años, se ha instalado en Seattle después de haber pasado por New Jersey, New York y Minneapolis (la capital lesbofeminista del universo), le gustaría montar su propio negocio de coleccionismo y venta de libros y comics de 2ª mano pero mientras tanto trabaja en el almacén de una cadena de librerías. En algún artículo se le ha definido como un «perfecto hijo de puta» queriendo resaltar los aspectos más negativos de la naturaleza del personaje, sin embargo, Buddy no responde a una maldad calculada e intencionada. Su malignidad más bien resulta patética y viene producida tanto por una incapacidad para reaccionar de otra manera como por su falta de seguridad ante ese «mundo grande y malo»que acecha ahí fuera. Si no estuviera tan manido lo de la Generación X parecería estar creado para él, sin embargo *Odio* apareció meses antes que la conocida novela de **Douglas Coupland** y el acercamiento a la realidad que plantea es mucho más agudo y certero que el de éste escritor

Peter Bagge hereda la tradición del comic underground y elabora un tebeo que cautiva desde la primera viñeta. Hay varios factores que explican el éxito de esta serie. Uno de ellos, secundario si se quiere pero de indudables repercusiones a nivel subconsciente, ha sido la elección del lugar donde transcurre la acción: Seattle, en el estado de Washington, en el noroeste de los Estados Unidos. En pocas ocasiones podrá decirse con mayor justificación que una obra ha sido lanzada en el momento justo y en el lugar oportuno. En el momento justo porque su aparición ha coincidido con la eclosión de una nueva escena underground que de forma indirecta se ha visto reflejada en las páginas de este comic. En el lugar oportuno porque, al igual que San Francisco evocará para siempre determinado momento histórico: los hippies, la psicodelia, el flower-power y demás hitos de la subcultura de este siglo, Seattle, por mor del éxito de **Nirvana** (con el morbo añadido del suicidio de su cantante) y el de otros grupos originarios de esta ciudad se convirtió en la primera mitad de los años 90 en un punto de referencia universal. La efervescencia de su ambiente juvenil ha sido parcialmente reflejada en dos películas de distribución masiva: *Drugstore Cowboy* y *Singles*. La primera centrada en el mundo de la heroína y la segunda, mucho más light, en el de los grupos de rock; dos ejes que con excesiva y trágica frecuencia suelen coincidir Aunque no venga demasiado a cuento es interesante apuntar que uno de los



superhéroes que más de cerca afrontó el tema de las drogas, *Green Arrow*, también se haya instalado en esa ciudad a fines de la década pasada cuando el personaje fue sometido a una profunda renovación. Que nosotros sepamos *Buddy Bradley* y *Green Arrow* nunca se han encontrado en las calles de Seattle.

Un segundo factor del éxito de *Odio* lo encontramos en la notable capacidad del autor para trasladar a las páginas de un tebeo una miríada de atinadas observaciones sociológicas que superan el localismo de una ambientación determinada para reflejar modos de vida y pautas de comportamiento que se han extendido a la práctica totalidad de la cultura urbana occidental. La vida de los personajes de **Peter Bagge** se mueve en un estrecho perímetro marcado por los siguientes vértices: **Trabajos-Basura, Comida-Basura, Relaciones-Basura.**

TRABAJOS-BASURA

A pesar de que Buddy Bradley reconozca que ser varón y blanco en Estados Unidos te da ciertas ventajas también éstos necesitan trabajar en algo para poder subsistir día a día, y eso es lo que hacen, no solamente Buddy sino, todos los personajes de la serie; trabajos rutinarios y desmotivadores («Es sólo un viejo y aburrido empleo. No son elitistas. Me contrataron a mí») que se consiguen sin demasiado esfuerzo y se pierden con la misma facilidad. Mozo de almacén, empleado de hamburguesería, etc. La precariedad del empleo conlleva un escaso nivel de ingresos que a su vez provoca inestabilidad tanto emocional (elevado número de divorcios) como vital (aumento de personas que residen en caravanas móviles), graves cuestiones magistralmente sintetizadas en «¿Qué fue de Babs Bradley?», 19 viñetas son suficientes para narrar como puede irse al garete toda una vida.

Buddy no tiene estudios más allá de los primarios por lo que tampoco se encuentra en situación de aspirar a mucho más, pero una de sus novias, *Valerie*, es licenciada con un master en psicología y sin embargo esta preparación no evita que tenga que trabajar como empleada en una librería. Con estos dos ejemplos **Bagge** consigue reflejar otros dos de los signos de esta época, por un lado lo que los analistas económicos denominan tercerización del empleo y por otro la existencia de una masa ingente de población joven cuya preparación es muy superior al nivel requerido en las ocupaciones que hay disponibles.

COMIDA-BASURA

¿Qué comen los protagonistas de los comics? *Asterix* jabalíes, *Popeye* espinacas, pizzas las *tortugas ninja*, los personajes de **Peter Bagge** comida basura. Este aspecto podría considerarse secundario de no ser por la asiduidad con que se presentan viñetas en las que se hace referencia al tipo de alimentación: cajas de pizza, palitos de pan, los cereales con mayor número de aditivos, comida mexicana congelada y recalentada, etc. Todo un muestrario de comida basura que se devora sin interés mientras se contemplan programas igualmente inmundos en la televisión. La reiteración con que se presenta a los personajes comiendo es inversamente proporcional a la calidad de lo que se ingiere, lo que **Bagge** está trasmitiendo es otro rasgo particular de la cultura norteamericana en la que la comida actúa más como un calmante de la ansiedad que con una verdadera función de alimentación y sustento.

RELACIONES-BASURA

Las relaciones sociales están en el fondo del 99% de las realizaciones literarias cualquiera que sea el medio utilizado, novela, teatro o tebeos, etc. En el caso de *Odio* puede decirse que la totalidad de su argumento gira en torno a las complejas y al mismo tiempo primarias relaciones que los personajes mantienen entre sí

Buddy mantiene obviamente vínculos con sus compañeros de vivienda, pero no existen entre ellos lazos de amistad sino de mera coexistencia Con *George Cecil Hamilton III* la afinidad es buena pero sólo porque este es puntual a la hora de pagar la parte correspondiente del alquiler y no interfiere en otras cuestiones. Con *Leonard «Apestoso» Brown* se intuye un conocimiento que se remonta a la infancia pero esto no significa que entre ambos exista una lealtad profunda, son frecuentes las discusiones y peleas por menudencias y el tono general es el de una mutua resignación a vivir juntos mientras no haya otro remedio.

Las relaciones con el sexo femenino son el plato fuerte de la serie y también el más controvertido. *Odio* no es un comic feminista ni machista, pero es obvio que ofrece una visión del conflicto hombre/mujer desde el punto de vista masculino. En uno de los primeros episodios *Buddy* se plantea la búsqueda de compañía femenina porque necesita una «ración regular de chocho» y esa búsqueda de una satisfacción sexual estable prácticamente le llevará al desequilibrio mental al no ser capaz de aceptar las responsabilidades que una relación madura conlleva.

Sus compañeros de cuarto se mueven entre la autosatisfación de *George* y la promiscuidad de *Apes-*

toso. Este personaje, como **Robert Crumb** en el documental rodado por **Terry Zwigoff**, confiesa que su interés en el rollo underground (performances para algún diario alternativo, marchas pacifistas o conciertos de rock) está motivado principalmente por las altas posibilidades de ligue que ofrece

CONCLUSIÓN

Aunque nos hayamos centrado en un repaso de los aspectos temáticos de *Odio*, el apartado gráfico es otro punto destacable en esta obra. El realismo que hemos visto planteado por **Bagge** en sus argumentos tiene una manifestación gráfica mediante la deformación expresionista heredada de **Tex Avery, Harvey Kurtzman, Basil Wolverton** y la plana mayor de la revista **ZAP**. Acentuación de los defectos físicos, ojos desorbitados, remolinos de líneas cinéticas, utilización de la onomatopeya para reiterar la acción, etc. Habría que preguntarse aquí por qué la editorial española ha decidido continuar la publicación en blanco y negro cuando los originales de las últimas historias son en color. Y es que esta diferencia se nota. En las primeras entregas el dibujo aparecía cargado de sombras y texturas conseguidas mediante el empleo de la tinta; la apariencia de las últimas historietas leídas, con © de 1994, es sumamente plana, con amplias superficies lisas dispuestas para una aplicación del color que nosotros nos perdemos. El hecho de que **Bagge** no coloree personalmente las viñetas es irrelevante, pues lo cierto es que crea los dibujos en función del color y al sernos éste escamoteado se nos está privando de una parte importante del trabajo.

Peter Bagge intenta captar el discurrir vital en su obra y por tanto los planos de análisis serían muchos más de los que hemos planteado. Desde la política a la música, pasando por la homosexualidad, el racismo o la cultureta esnobista. Todo tiene cabida en el mundo de *Buddy Bradley*. Ese afán totalizador se muestra en la incontinencia narrativa de **Bagge** a quien podríamos comparar con un **Neil Gaiman** del hiperrealismo. Para relatar determinadas historias recurre casi exclusivamente al texto de apoyo, mientras que otras, en casi todas, los bocadillos aparecen cargados de menuda y apretada letra que oprime y cas. diríamos que es la causante de la deformidad de los personajes.

Como *el gato Fritz, Mr Natural o los Freak Brothers* simbolizaron a través del comic toda una época, *Buddy Bradley* será el emblema de los 90: Indiferente, egoísta, autocompasivo, carente de ambiciones, irritable, pendenciero, consumista. La lectura de *Odio* aporta más datos sobre el mundo en que vivimos que esas carísimas encuestas que hasta el pasado 3 de Marzo encargaba el Ministerio de Asuntos Sociales.

BUDDY BRADLEY en
¡ODIO A PRIMERA VISTA!
¿POR DÓNDE COMENZAR... A CONTAR LA HISTORIA DE CUÁN GRANDE PUEDE SER UN AMOR...?
...BUENO, ¿QUÉ TAL CON UNA PERSPECTIVA DE BUDDY INSPECCIONANDO SU DETERIORADO FÍSICO EN EL ESPEJO DEL BAÑO?
¡PERO QUÉ ES ESTO! ¡ME CAIGO A PEDAZOS! ¡PAREZCO Y ME SIENTO COMO UN VIEJO!
¡MIRA QUÉ PINTA! NO ME EXTRAÑA QUE ME DUELAN SIEMPRE LOS HUESOS...
...Y NECESITO UNOS CALZONCILLOS NUEVOS... ÉSTOS ESTÁN MOJADOS.
¡TENGO QUE PONERME EN PLAN YA MISMO!
EMPEZARÉ CON ALGUNAS FLEXIONES...
LISTO, ALLÁ VOY... UNO... DOS... TRES...

José María Flores

Boucq

Este peculiar dibujante nos acompañó durante la última edición del Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias. Así pudimos descubrir la agradable persona que se esconde tras sus enloquecidos dibujos. Lo que sigue es una transcripción de las preguntas que el público asistente tuvo a bien dirigirle.

Pregunta. ¿Crées que el tipo de comic que haces sólo es posible en Europa?

Boucq: En todas partes. Para mí es difícil clasificarlo, ya que soy el autor En todo caso, intento hacerlo lo mejor posible. En cada momento, busco la mejor forma narrativa, el mejor dibujo, el mejor humor, para que la estructura de la historia se mantenga.

P: ¿Planifica mucho sus historias o le gusta improvisar?

B: Primero me planteo una trama muy precisa, un hilo conductor a partir del cual desarrollo una historia Pero dejo que ésta fluya expontáneamente, manteniendo esa primera idea. Una de las ventajas de la historieta es que es una forma analógica. El creador puede poner en ella toda la poesía, la metáfora, la narración de que es capaz. En el curso de lo narrado hay una conexión entre lo real y lo que se intenta describir El dibujante no sólo desarrolla una historia que quizás no es suya, ademas debe aportarle cosas. Lo ajeno deviene propio. En la historieta se pueden describir cosas que no ocurren en la vida real. Suprimimos los obstaculos que impiden estos hechos en lo real Al final, puedes aprender de la historieta cómo hacer en la vida real lo que antes no era posible.

P: ¿Cree que trabaja mas agusto con Jodorowsky que con otros autores por la libertad que le da?¿Puede comentar su fama de problemático con los guionistas?

B: Jodorowsky es un autor con unos personajes que no sólo actúan como creaciones suyas o del dibujante, sino que también dan una visión del mundo en general. Hay varios personajes a los que les ocurre esto, pasan de ser algo concreto a metáforas del mundo, como *Tintin*, *Mickey Mouse*, *Batman o Blueberry*.

Con **Charyn** tuve varios problemas. El primero es que él era un novelista y yo un dibujante de comics. Había un mundo que nos separaba. El no comprendía los problemas de adaptación al comic. Por ejemplo, me mandaba dibujar una mujer con una sensualidad escondida. Eso no se puede dibujar, se puede sugerir. Yo tuve que adaptar su novela a un guión que se pudiera dibujar.

El segundo fue que **Charyn** está muy influenciado por el comic americano clásico. En *La mujer del mago* quería una puesta en escena a lo *Mandrake*. Con dragones saliendo de las chusteras y cosas así. La forma europea de contar historias hace que resulte casi imposible trabajar con ese lenguaje.

Llegué a estar muy harto de resolver los problemas que **Charyn** me dejaba. Y, cuando lo hacía, venía y me decía lo que no le gustaba y lo que tenía que cambiar. No iba a estar llamando constantemente a New York para preguntarle cómo lo quería.

De todas formas, éstos no son asuntos para tratar en público. Son como los de una pareja. Deben arreglarse en la cocina y llegar a una solución. Lo importante es el resultado, que el bebé sea guapo

En todo caso, yo no creo que sea difícil trabajar conmigo. Lo que ocurre es que tengo mi propia idea de cómo deben hacerse las historietas. Creo que es el dibujante y no el guionista el que decide cómo se va a contar la historia. Cada dibujante contaría el mismo guión de forma diferente. El guionista debería abandonar la historia que ha creado en manos del dibujante que la va a contar, asegurándose que el tema se respeta. Pero la forma será del dibujante. Hay guionistas a los que les cuesta aceptar esto. Lo cual no significa que el dibujante tenga absoluta libertad para hacer lo que le dé la gana. Para mí una historia es como un ser humano, con una fisonomía que debe ser respetada. Pero, de todas formas, esa fisonomía sera interpretada por un dibujante con su propio sentido de la figura humana y de todo en general.

P: ¿Cree que le ha enriquecido trabajar con guionistas que venían de otros medios, como el cine y la literatura?

B: Mis influencias no se refieren a ejemplos concretos. Todo me ha influenciado. Una conversación con un amigo, todas las peliculas que he visto ... Es como una madeja de lana. Tú no ves una parte sino el todo. Un todo

compuesto de pequeñas partes. Viendo una viñeta de *Blueberry*, puede verse todo Blueberry, con una película de **Fellini** se entiende todo Fellini. El mundo en general me influye a través de pequeñas partes.

Trabajar con otros guionistas me permite descubrir nuevas pistas que no encontraría si trabajara solo. Hablando con otras personas recibo nuevas aportaciones. **Jodorowsky** unas, **Charyn** otras, todos los autores con los que he trabajado me han dado cosas diferentes.

P: ¿Cuáles son los dibujantes que más le han influenciado?

B. Rembrandt, Goya un poco, **Giraud, Jije, Tardi**, ... Todos los dibujantes son buenos. Desde la noche de los tiempos, todo el que dibuja expresa su forma de ser, su concepción del mundo, de todos se puede aprender El dibujo puede ser una forma de responder a una serie de cuestiones sobre el mundo. Yo no pienso en influencias cuando dibujo. Tengo la página en blanco y luego hay algo dibujado. Es como un dios que crea algo, un personaje, que debe responder a las preguntas que ese mundo nuevo sugiere.

P:¿Puede hablarnos de sus comienzos, cuando tenía un estilo completamente diferente al actual?

B: Recuerdo sobre todo dificultades. Cuando empiezas tienes que ser diseñador de vestuario, director de escena, de actores, conocer la anatomía, la perspectiva, ... muchas cosas que antes no comprendías. Cada viñeta me daba problemas diferentes a la anterior. Eso todavía me pasa hoy, pero antes no tenía ningún tema resuelto. Me fijaba en cómo lo hacían los demás, pero al final era yo el que tenía que hacerlo.

HASTA EL COLMO DE LAS TEORÍAS SILENCIOSAS DE LA GENÉTICA SOY ALGO MÁS QUE UN PAQUETE DE GENES... ¡QUIERO SER LIBRE!
¡RÁPIDO, HAY QUE ALCANZARLE!
PUUEET
¡DEMONTRE! ¡POR MÁS QUE PEDALEO NO CONSIGO AVANZAR!
SIN AVASALLAR ¡HAGO LO QUE PUEDO!
¿QUIÉN ES? ¿QUIÉN HA HABLADO?

P: ¿Puede hablarnos de sus comienzos, cuando tenía un estilo completamente diferente al actual?

B: Recuerdo sobre todo dificultades. Cuando empiezas tienes que ser diseñador de vestuario, director de escena, de actores, conocer la anatomía, la perspectiva, ... muchas cosas que antes no comprendías. Cada viñeta me daba problemas diferentes a la anterior. Eso todavía me pasa hoy, pero antes no tenía ningún tema resuelto. Me fijaba en cómo lo hacían los demás, pero al final era yo el que tenía que hacerlo.

P:¿Cree que la diferencia entre los comics europeos y americanos es cultural o sólo económica?

B: Conozco poco del comic americano. Los superhéroes no me interesan, me resultan grotescos. Son historietas que sólo existen mientras las lees No son sutiles. Prefiero lo europeo. Aquí los personajes son más creíbles, aún dentro de un marco fantástico. Llevan a una reflexión que permanece tras la lectura. Quizás suene inmodesto decir esto del comic europeo, pero creo que es así.

Supongo que si los americanos fabrican superhéroes es porque van bien, la gente los compra. Y si los compra es porque debe haber algo infantil en el publico americano. Les gusta pensar que hay gente muy poderosa, con el poder de acabar con los malos en un momento. Yo lo comparo con la actitud del niño que dice: " mi papá es mas fuerte y puede más que el tuyo". Aqui papá es Superman y puede con todos.

P: ¿Qué comics ha leído últimamente?

B: *Sarajevo-Tango* de **Herman**, *Rip Kirby* de **Raymond**, *Steve Canyon* de **Milton Caniff**,

P:¿De dónde le viene su gusto por lo grotesco?

B: Para mí no lo es. A mí me interesan las particularidades de los personajes. Las busco y luego las enfrento. De ahí sale la historia. Toda la relación del personaje con el mundo tendrá que ver con su forma. No será la misma si tiene la nariz grande o pequeña, o las orejas grandes o pequeñas.

P: ¿Qué hace ahora y qué proyectos tiene?

B: Acabo de terminar un segundo álbum con **Jodorowsky** y empezaré otro de mi personaje

P:¿Cuándo empezó su afición a contar historias?

B: Cuando estaba en el útero de mi madre. Ella me pasaba comics para leer y así me aficioné. Ya dibujé algunas historias en la placenta.

Florentino Flórez
(sobre la transcripción)

¡DOI DOSZ CRO_ MOSZ POR UN! ¡DOSZ CROMOSZ POR UN!

(XIKÓN, 1974)...

NAZA, CÁMBIA_ ME!

GUSTA_ HE ESTI, DOITE DOS POR EL.

NAZA, QUE SO_ MOS CO_ LLACIOS

NAZA A MIN...

NAZA, CAMBIO TE...

¡EH, TIOS QUE TA EQUÍ NAZA!

¡NUN TE PASES!

NON PORQUE YE MUI ESCA SU. ¡DOITE_ LU POR DIEZ! ...

¿VISTIS QUE MAZU CROMOS-Y SAQUÉ YO?

¡YÁ-Y SAQUÉ DIEZ CRO MOS POR UN!

NAZA, ¿TIENES UN PITU PA NOSO TROS?

NON, PERO PA_ GO-VOS ÚN ...

¿TIE_ NES PERRES? ...

MUI BONA LA CHANCIA, TU...

ENTOS VAS COMPRA NOS TRES PITOS MARCA "CALENTO_ NA"...

CALEN... CALENTONA... PITOS MAR_ CA "CALEN_ TONA"...

... A VER... ESZTO... DA_ ME TRESZ PITOSZ "CALENTO_ NA"...

Guión: Faustino Rodríguez Arbesú

Dibujos: Gaspar Meana

¡CALENTONA SERÁ LO TA MÁ, SINVERGOÑA!

¡NUN ME GARRASTI! ¡NUN ME GARRASTI!

HA HA HA HA

¡MIRÁ QUE CACHU COCHES!

¡VAMOS VER QUIÉN VIEN!

OH, EMINENCIA: ¡QUÉ ALTU HONOR!

HIO PÁ DIZ QUESTA XENTE SON TOOS UNOS HIPÓCRITES...

HIPÓCRITES... HIPÓCRITES...

SON UNOS HI...

¡NIAZA! ¿PÁ ONDE VAS!

¡HIPÓCRITES! ¡QUE SOIS TOOS UNOS HIPÓCRITES!

PERO, ¿QUÉ DICES, DES GRACIÀU? ...

¡VAS ALCORDATE HASTA DE LA HORA QUE NACISTI! ...

¡TOMA!

¡TOMA, FILI DE PUTA!

¡FUERA DE LA CASA'L NUESU DIOS, BLASFEMU! ...

¡NAZA! ¿QUE TE FIXERON ESOS CA-BRONES?

mister chameleon

THE SILVER CANISTER INCIDENT (*)

GUIÓN
JONATHAN GILBERT
LÁPIZ
DOUGHERTY
TINTA
R. HUMOLE

ESTO NO ME GUSTA NADA... PERO NO HAY OTRA SOLUCIÓN...

CUANDO: VIERNES, 9 DE MARZO DE 1933.
DÓNDE: UN CALLEJÓN EN ALGUNA PARTE DE L.A.
QUÉ: UN APURADO ENCUENTRO VA A TENER LUGAR

¿QUERÍA VERME, SARGENTO?

CHAMELEON!

ES MR. CAMALEÓN

LO PRIMERO QUE DEBO DECIRTE ES QUE, AUNQUE TE HAYA LLAMADO, ESO NO QUIERE DECIR QUE EL DEPARTAMENTO APRUEBE...

AL GRANO, SARGENTO

¡VALE! HACE DOS HORAS, UN AGENTE FEDERAL FUE ASALTADO A DOS MANZANAS DE AQUÍ. LE ROBARON UNA MALETA... ¡LA QUIERO DE VUELTA!

¿AH, SÍ? NECESITO MÁS ¡NFORMACIÓN

LO SIENTO. NO PUEDO DECIR NADA MÁS.

(*) EL INCIDENTE DE LA LATA PLATEADA

VALE. ¡BUENA SUERTE CON LA MALETA!

¡OK! ¡OK! TÚ GANAS. DENTRO DE LA MALETA HAY UNA LATA DE PLATA QUE CONTIENE CIERTO VIRUS. ES MUY INFECCIOSO. SI ENTRA EN CONTACTO CON EL AIRE, SE PODRÍA EXTENDER POR TODA LA CIUDAD, RÁPIDAMENTE.

¡MARAVILLOSO! ENTONCES, ¿ PORQUÉ ME LLAMA? SEGURO QUE LOS SUYOS Y LOS FEDERALES TIENEN MÁS OPORTUNIDADES DE ENCONTRARLO.

¡NI HABLAR! LOS FEDERALES NOS MANDARÍAN A TODOS A LOS REFUGIOS. ADEMAS, PENSAMOS QUE LOS QUE ROBARON LA MALETA FRECUENTAN CASAS DE JUEGO Y LOCALES QUE NADIE CONOCE MEJOR QUE TÚ.

.GRACIAS, SUPONGO... ¿ALGO MÁS EN LA MALETA?

MIL DÓLARES Y UN RELOJ DE ORO. ¿PUEDO CONTAR CONTIGO?

¡SÍ! PERO ME PREGUNTO PORQUÉ UN AGENTE DEL GOBIERNO CON UNA LATA CON UN VIRUS LETAL ...

...SE PASEABA POR AQUÍ, SIN ESCOLTA, UN VIERNES POR LA NOCHE.

YO NO QUIERO SABERLO,, Y TÚ TAMPOCO. TE ESPERARÉ EN MI OFICINA... ¡BUENA SUERTE!

MINUTOS DESPUÉS...

¡A LEONARD'S, JOHN!

¿QUÉ DISFRAZ VA A UTILIZAR?

¡NINGUNO! ESTO PIDE UN ACERCAMIENTO DIRECTO

¡MUCHACHO! LO QUE FUERA QUE TE PIDIÓ ESE POLI, SEGURO QUE FUE SERIO.

MIRA, NO QUEREMOS PROBLEMAS AQUÍ...

NI YO... SÓLO QUIERO SABER SI ESTA NOCHE HA VENIDO POR AQUÍ ALGUIEN CON MÁS DINERO DEL HABITUAL...

HABÍA AQUÍ DOS TIPOS, HACE UNA HORA... ESTABAN GASTANDO DINERO COMO MARINEROS BORRACHOS DE HECHO, AÚN SIGUEN AHÍ.

BIEN ¿PUEDES DESCRIBÍRMELOS?

MÁS TARDE...

DEBEN SER ELLOS...

RODEARÉ Y LES SALDRÉ AL PASO UN PAR DE MANZANAS MÁS ALLÁ

¿VISTE CÓMO ELLA SE... ¿QUÉ DE...

¡ANIBAL!

¡NO...

OS...

MOVAIS!

SÓLO LO PREGUNTARÉ UNA VEZ ¿QUÉ HICISTEIS CON LA MALETA QUE ROBASTEIS ESTA TARDE? ¿Y CON SU CONTENIDO?

L-LO TIRAMOS A LA BASURA, DETRÁS DE LEONARD'S. CREÍAMOS QUE NO PODRÍAMOS EMPEÑARLO...

¡BIEN PENSADO! ¡FUERA DE AQUÍ! ¡YA ARREGLAREMOS CUENTAS EN OTRA OCASIÓN!

LUEGO...

¡VACIO!

¡LE PIDO QUE ME PERMITA LLAMAR A WASHINGTON!

¡CALMA! TENEMOS A NUESTROS MEJORES HOMBRES DETRÁS DE LA LATA. APARECERÁN EN CUALQUIER MOMENTO...

¿PORQUÉ YO, SEÑOR? CAMALEÓN, SINO RESUELVES ESTO PRONTO Y TENGO QUE MANEJAR A ESTE PAYASO MUCHO MÁS... ¡IRÉ A POR TÍ! ¡LO JURO!

SIN PISTAS, MR. CAMALEÓN RECORRE LAS TIENDAS DE EMPEÑO, POR SI ALGUIEN COGIÓ EL CONTENIDO DE LA MALETA, PARA SACARSE UNOS PAVOS RÁPIDOS...

¡SÍ! ALGUIEN ME TRAJO UN RELOJ DE ORO ESTA NOCHE. Y TAMBIÉN UNA LATA DE PLATA

PERO NO SE SEPARARON DE ELLA... TENGO EL RELOJ ATRÁS, SI QUIERE VERLO...

¡NO HAY TIEMPO! ¿SABE DÓNDE PUEDO ENCONTRARLOS?

¡SEGURO! SON UNA PAREJA DE VAGABUNDOS QUE APARCAN EN EL VIEJO CAMINO DEL TREN, CALLE ABAJO. ALLÍ LOS ENCONTRARÁ. ESPERO NO HABER HECHO ALGO ILEGAL...

NO SERÉ YO EL QUE LO DIGA. SÓLO LLAME A LA POLICÍA POR LA MAÑANA Y DÍGALES QUE TIENE EL RELOJ.

¡LO PRIMERO!

¡MALDITA SEA! ESTA COSA ESTÁ BIEN SELLADA.

¿QUÉ PIENSAS QUE HAY DENTRO?

APUESTO QUE ALGUNA BUENA BEBIDA

DISCULPEN, CABALLEROS.

ESA LATA ES DE GRAN IMPORTANCIA PARA MÍ...

LES AGRADECERÍA QUE ME LA ENTREGARAN

YO TE PONDRÉ CONTENTO, TÍO RARO.

CUANDO MR. CAMALEÓN RECUPERA EL CONOCIMIENTO...

OS LO ADVIERTO... DESATADME INMEDIATAMENTE

LO SENTIMOS... EL BAJO MUNDO OFRECE MUCHOS PAVOS POR TU MUERTE ...Y QUEREMOS COBRARLOS.

SÍ... PASARÁ UN TREN PRONTO. LUEGO COGEREMOS TU CABEZA Y PEDIREMOS LA RECOMPENSA...

HA HA HA HA HA

SEA LO QUE SEA QUE HAGAIS ¡NO ABRAÍS LA LATA!

¿ES QUE NO HAY FORMA DE ABRIR ESTO? ME PREGUNTO PORQUÉ LO QUERRÍA EL "HOMBRE MISTERIOSO"

¿A QUIÉN LE IMPORTA? DENTRO DE POCOS MINUTOS DARÁ IGUAL.

TWH-EEEEE-EE

ES EL DE LAS 12:15. LLEGA PRONTO.

CHUG CHUG

DEBERÍAMOS IR A VER QUÉ QUEDA DE NUESTRO AMIGO EN LAS VIAS...

STATION

KER-AÑKK!

¿QUÉ?

¿LES HABÍA MENCIONADO, CABALLEROS, QUE HARRY HOUDINI ERA AMIGO PERSONAL MÍO?

Y AHORA ¿DÓNDE ESTÁBAMOS ANTES DE SER TAN BRUSCAMENTE INTERRUMPIDOS?

¡SE ACABÓ! ¡VOY A LLAMAR A MIS SUPERIORES! ¡AHORA!

SÓLO QUINCE MINUTOS MÁS.. PARA ENTONCES MR. CAMALEÓN PODRÍA...

¡MR. CAMALEÓN! ¿VD. HA ENVIADO A ESE VIGILANTE A BUSCAR UN ARMA DEL GOBIERNO ROBADA?

¡SÍ! ¡PORQUE ES EL MEJOR! PERO ¿QUÉ ES ESO DE UN ARMA?

¡ESO NO ES ASUNTO SUYO!

¡MUY BIEN! ENTONCES ¿QUÉ HACÍA PASEANDO POR LAS CALLES LLEVANDO VD. MISMO ESA LATA?

ESO NO ES... ¡MIRE! ¡LA LATA!

¡EL CONSERJE! ¡DEBÍA SER CAMALEÓN!

TENEMOS QUE ATRAPARLE ¡SE LE BUSCA POR DELITOS FEDERALES!

¡CAMALEÓN! ÉL ROBÓ EL DINERO Y MI RELOJ. LO CONOZCO. ÉL ES EL RESPONSABLE. SE HUBIERA QUEDADO TAMBIÉN LA LATA DE HABER PODIDO VENDERLA. SU DEPENDENCIA DE ESTE CRIMINAL ES UN DELITO

¡DEMASIADO TARDE! ¡SE HA IDO!

¡MALDICIÓN! MI RELOJ Y EL DINERO AÚN FALTAN

TAMBIÉN LO ERES TÚ CON TU LATA

¿FIN?

Blockbuster

No hay nada nuevo, o casi nada. A lo más que se puede aspirar es a recubrir con ropajes diferentes ciertos planteamientos, con ello al menos la mirada encuentra matices que hacen pensar y desear , en lo novedoso de una narración. Este es el camino que eligieron ***Alex Ross y Kurt Busiek****, para ofrecernos Marvels. Y que ahora retoman* ***Mike Baron*** *y* ***Shawn Martinbrough*** *en la obra que comentamos. Para lograrlo, han dado un enfoque no habitual a las historias de superhéroes y se han servido de técnicas icónicas más habituales de la pintura que del dibujo narrativo. Hay que decir que, en ambos casos y en ambas series, se han obtenido resultados sobresalientes, razón que motiva estas lineas.*

LA HISTORIA

Los planteamientos que **Baron** y **Busiek** han hecho como creadores de las series mencionadas tienen más que ver con las secuelas que producen que con las propias acciones de los superhéroes.

Lo que ellos presentan es la otra cara de la moneda, aquello que permanece oculto o ignorado. No podía ser de otra manera, los choques entre estos semidioses por fuerza han de dejar consecuencias irreparables en los seres humanos. Estas han sido mostradas pocas veces. Nunca con la profusión y el protagonismo de estos planteamientos. Lo que provoca que los superhéroes que generan las historias aparezcan como meros «cameos».

En su historia, **Mike Baron** ha dado un protagonismo inusual a sus víctimas, situando al lector en el punto de vista de unos personajes que han quedado marcados de por vida, como resultado de los traumas físicos y psíquicos que generan las acciones de los supertipos. Ha construido un guión en el que los diferentes puntos de vista de los afectados constituyen el hilo principal, relegando a los héroes a meras causas. Se empuja la acción hacia derroteros mas prosaicos, cotidianos, menos celestiales e inocuos y, en definitiva, más humanos y traumáticos

Lo que nos muestra **Baron** no es el esplendor heroico del enfrentamiento entre semidioses, que no cuestionan los medios empleados ni las consecuencias a terceros, sino precisamente éstas. Es la mirada y el dolor del perdedor que, para colmo, no ha sido parte activa en el proceso y, con rabia en el corazón, padece las consecuencias. La otra cara de ese combate del que siempre se nos ha mostrado el neón y las mieles del triunfo del vencedor

Este proceso, en cierto modo desmitificador, ya habia sido tratado antes (Daredevil y otros) pero es en las series *Watchmen*, *La edad de oro* y principalmente *Marvels* en donde más se aproxima al tratamiento de **Baron**. Incluso podríamos decir que éste ha ido más lejos, al generar en su historia un espíritu de venganza exterminadora que sólo se había expresado en Watchmen con otros matices, familiares entre superheroes. Aquí es entre un simple mortal y uno de estos indestructibles personajes

EL DIBUJO.
PENSAMIENTOS EN VOZ ALTA

La primera y principal función que debe desempeñar un dibujo destinado a contar una historia es ser NARRATIVO. Función que debe de estar acompañada de esa sensación cinética, de movimiento, que hace del comic un arte único. Arte que, siendo intrínsecamente estático, no lo es en la percepción del receptor. Lo «estéticamente bello» debe considerarse en muy segundo lugar

Desde hace muchos años, desde que existe el comentarista o «crítico» de comics, se han invertido estos términos, valorando un aparentemente bello dibujo, por delante de sus cualidades dinámicas. Se equivocan por ignorancia Escriben sobre un ARTE que no dominan y así se producen errores tan crasos como aquellas campañas para encumbrar a la categoría de genios a dibujantes tan del montón como **Segrelles o Fernando Fernández.** Por citar sólo dos ejemplos ya comentados y pormenorizados en esta revista. Este fenómeno tan degenerador y con secuelas tan dañinas para el medio, se acentúa aún más cuando la técnica utilizada por alguno de estos ilustradores (pienso que son más ilustradores que dibujantes de comics) es más habitual de la pintura que del dibujo narrativo. Todo lo que represente un acercamiento a las ARTES MAYORES -ocurre lo mismo con la literatura- produce en el comentarista «culto» una sobrevaloración del producto. Ello se debe a un ancestral complejo de inferioridad existente en el comic respecto a esas otras artes, consideradas como mayores. Esto lleva a expresiones laudatorias, que poco tienen que ver con el producto final Este debería ser valorado por lo que es, dentro del medio y no por sus concomitancias extracomic. El medio, el ARTE conocido como HISTORIETA o COMIC posee tanto nivel artístico y de comunicación como cualquier otro.

El ejemplo mas claro que se me ocurre en este momento es el de *Arkham Asylum*, de **McKean** Producto tan cuestionable, se valoró con profusión como un bello y hermoso trabajo de dibujo. Hasta creo recordar que recibió algunos premios, cuando, en mi opinión, fué un trabajo con un dibujo narrativamente fallido. Tanto es así que aún hoy en día soy incapaz de saber cual es el contenido de algunas de sus viñetas. En otras, sino fuera por el apoyo de los diálogos, nunca podría interpretar qué diablos ocurre. En resumen, son muchas las imágenes «decorativas» de este comic y pocas las NARRATIVAS

Existe una escena que resume lo dicho. *El Joker* le coge el culo a *Batman*. Si no fuera por el monólogo en el que el Joker abiertamente lo expresa con palabras, nunca nos enteraríamos por las imágenes. Si el lector no puede obtener mediante éstas un sentido de la historia, difícilmente podrá entenderla y menos aún entrar en ella y compenetrarse. Esta es una de las razones por las que he olvidado esta historieta y su contenido, que nunca llegué a comprender en su totalidad. Olvido tan intenso que, al volver a ojearla de cara a este comentario, me encontré ante un producto prácticamente desconocido

El comic es una simbiosis de imágenes y palabras. Si una de estas partes no cumple su función, el comic falla, la narración se resiente.

LAS NUEVAS TECNICAS

He de confesar mi prevención hacia la incorporación al comic de técnicas de dibujo procedentes de otros medios, por muy «cultos» que éstos séan. Ejemplos negativos, aparte de los citados, existen a cientos. Sin embargo, en los últimos tiempos hemos asistido a la incorporación de algunas (aguadas, oleos, collages, etc.), a las que ciertos autores han logrado imponer los fundamentos narrativos y cinéticos propios del comic Han logrado productos válidos que poco tienen que envidiar al dibujo tradicional del medio. Uno de los primeros intentos positivos, curiosamente, pertenece a **McKean**, *Orquidea Negra*, que quedó finalista para los premios Haxtur de 1990 . Quizás la principal diferencia entre este trabajo y *Arkham Asylum* se encuentre en el proceso artístico del autor. Proceso que le ha llevado de buen narrador a buen ilustrador. Y de ahí, a su práctica desaparición del medio, como contador de historias.

Más hacia el presente, encontramos otra obra sobresaliente: la de **Alex Ross** para Marvels (premio Haxtur en 1995 y finalista para otros dos mas). Un trabajo concienzudo, en el que usó estas técnicas (llamémoslas pictóricas) con resultados altamente positivos. Por último, tenemos el realizado por **Shawn Martinbrough** en *Blockbuster*, orígen de estas lineas. Este dibujante ha logrado, como los anteriores, imprimir a sus dibujos la suficiente claridad narrativa como para no entorpecer el imprescindible sentido de continuidad, que ha de poseer la historia que se cuenta. También, merced a un cuidadoso y estudiado montaje (basado en gran variedad de planos, angulaciones, perspectivas e inclinaciones del encuadre), dotarlos de la necesaria sensación de movimiento

...E INVESTIGAR A ESE TIPO, EL DR. RONALD BURNS.
MMM, ME GUSTA TU PISO, RON. ¿SEGURO QUE NADIE PUEDE VERNOS?
¿DESDE MANHATTAN? NO LO CREO.
¿NO TE PREOCUPA TU MUJER?
ESTÁ DEMASIADO OCUPADA MONTÁNDOSELO CON ALGÚN ROCKERO DE 19 AÑOS PARA PREOCUPARSE DE MÍ.
AQUELLOS ÚLTIMOS DÍAS ESTUVE SIEMPRE CERCA DE MIS VIEJOS.
OBSERVANDO AL DR BURNS COMETER ADULTERIO DE DIVERSAS MANERAS
¿VAS A DEJARME CUANDO ME SALGAN UNAS POCAS ARRUGAS?
AUNQUE TIENES UNA EXCELENTE ESTRUCTURA ÓSEA

UN FINAL QUE NUNCA DEBIO EXISTIR

De estas líneas se puede deducir que, bajo nuestra opinión, *Blockbuster* es un producto Marvel muy de agradecer. Especialmente en los últimos años. Con la evasión de talentos que ha padecido esta editorial, ha llegado a uno de los momentos mas bajos en su nivel de publicaciones.

No obstante, es necesario matizar que el comic mencionado falla estrepitosamente en las últimas tres páginas. Se intenta un Happy End demasiado convencional y precipitado, que tal parece traido por los pelos.

Faustino Rodríguez Arbesú

La Universidad acogió una exposición de Jijé.

Joseph Gillain, "Jijé" *(1914-1981) uno de los historietistas belgas más influyentes en el comic europeo después de la II Guerra Mundial, fué motivo de una exposición en la sala del edificio histórico de la Universidad de Oviedo. Dibujante de "Spirou", creador de su acompañante Fantasio, realizó la serie "Jerry Springs", pintó, esculpió e inventó, facetas que recoge la exposición.Su nieto Nicolas Gillain dió una conferencia sobre su pintura en el mismo edificio.*

Jijé, algo empequeñecido por el enorme peso en el comic belga de **Hergé**, autor de "Tintin", rompe con el estilo de línea clara que éste había impuesto con su éxito En el después de Jijé hay autores tan universalmente conocidos como **Jean Giraud (Moebius)**, cuyas primeras páginas del teniente "Blueberry" parecen sacadas de un álbum de Jerry Springs.

Prohijó artísticamente a **Morris** (dibujante de Lucky Luke) y a **Franquin** (el más famoso dibujante de Spirou) y dibujó guiones de **Renné Gosciny** (creador de Asterix), al que conoció en Nueva York y recomendó que regresara a Europa, donde triunfaría como historietista. Jijé, poco conocido y mal editado en España, es un puntal del comic Franco-Belga.

Nació en Gedinne en una familia muy católica, hijo de un poeta valón que le animó artisticamente haciéndole portadista de su revista "Les Cahiers Wallons". El abate Baijot lo fichó para "Le croisé belge" con el encargo de "hazme un Tintin" Lo hizo hasta la copia de sus primeros dibujos de **"Jojo"**. Fué separándose de este estilo en "Biondin et Cirages", un niño blanco y otro negro, hermanastros que se relacionaban en igualdad, algo infrecuente entonces con referentes como "Tintin en el Congo". Durante la ocupación, la censura nazi le haría borrar al niño negro.

En 1938 envió páginas de "Freddy Fred" a Dupuis, editora de "Le Journal de Spirou", en la que desarrollará la mayor parte de su carrera. Durante la ocupación alemana estuvo movilizado por el ejército belga, trabajando como dibujante en artillería. Tambien hizo la biografía de Cristóbal Colón, género que cultivó junto a las hagiografías, entre ellas la de Cristo, realizada en pésimas condiciones artísticas y profesionales para un cura que odiaba los comics.

Al final de la II Guerra Mundial, completó historias de "Superman" y "Red Ryder", personajes estadounidenses cuyas historias no llegaban a Europa En su casa y con su familia vivieron los dibujantes **Will Morris** y **Franquin**, con los que partió a Estados Unidos en busca de la capital mundial del comic y la animación. Sin visado, tuvo que permanecer un año en Cuernavaca (Méjico), hasta que pudo entrar en USA donde comprendió que su futuro seguía en Europa

Se instaló en la costa azul francesa y en 1954 recibió el encargo de hacer un western Así creó "Jerry Springs", su major obra, donde introdujo un sombreado a la americana, dibujó los parajes que había conocido en América y recreó un Oeste determinante para dibujantes posteriores.

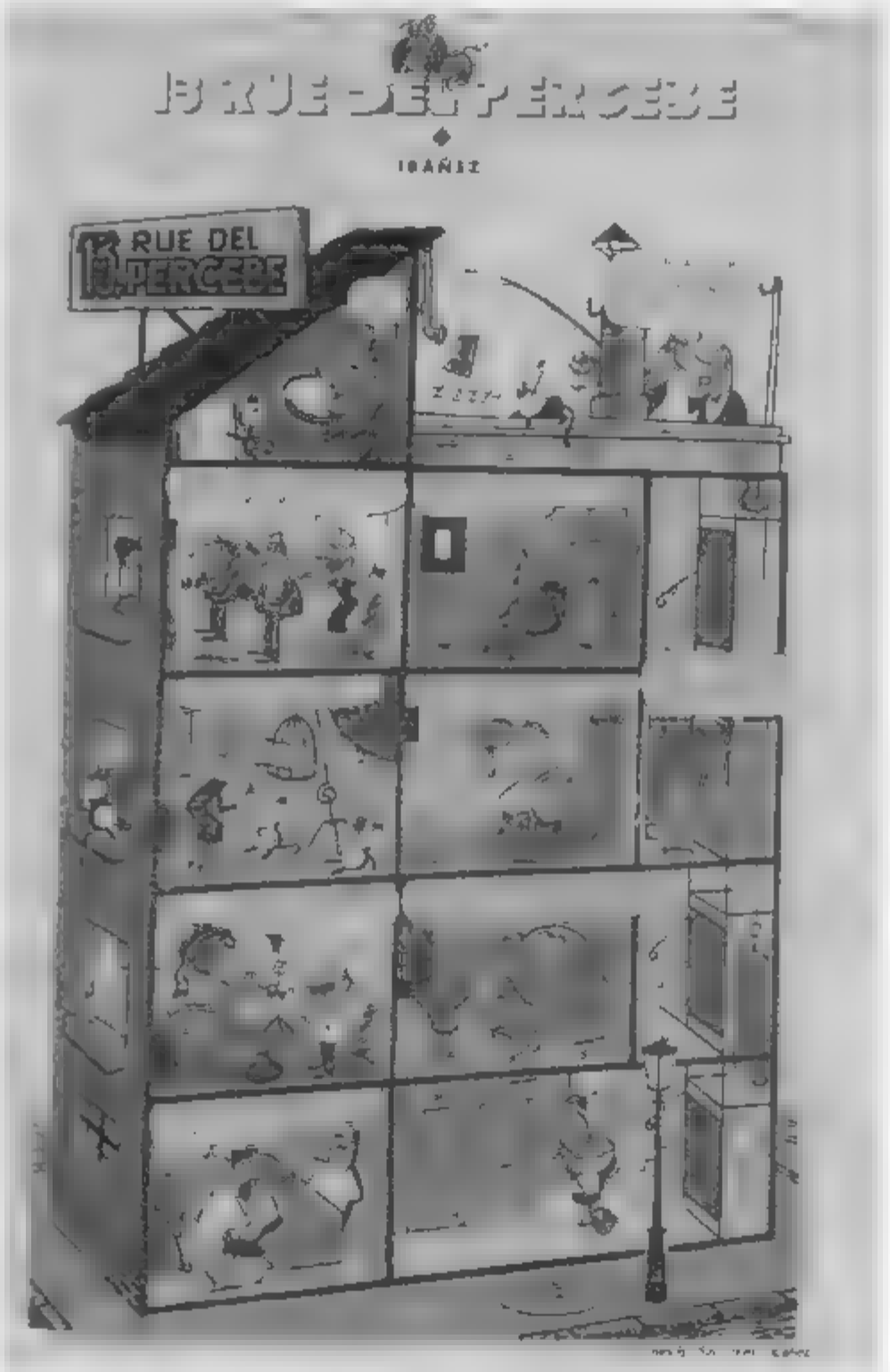
La exposición de Jijé, compuesta por 23 paneles que siguen su vida y obra - con los textos explicativos en francés - está organizada por "100 ans de Bande Dessineé", la Facultad de Filología Anglogermánica y Francesa de la Universidad de Oviedo, el museo Centre Belge de la Bande Dessineé y la Communaute Francaise de Belgique. Su nieto Romain Gillain Mañoz, promotor de la exposición, es profesor de francés de la Universidad de Oviedo

Javier Cuervo

Rue 13 del Percebe. Esta casa era una ruina

Hubo un tiempo en que España vivió en ***13 Rue del Percebe***. **Francisco Ibáñez,** *el más internacional de nuestros historietistas, el humorista nacional más conocido y menos reconocido, el creador de los multimediáticos Mortadelo y Filemón (prensa, cine, televisión, video, publicidad) contó en los inicios de los sesenta algunos rasgos de la sociedad que se estaba haciendo, la que se abría al consumo, chapuceaba para vivir y se hacinaba en unas ciudades que no estaban preparadas para recibir a los millones de personas que abandonaron el campo.*

A costa de sus chistes sobre ratones y gatos, cacos que roban botines inútiles y agentes secretos que van de batacazo en batacazo parece que Ibáñez ha construído y habitado un universo de humor sin realidad. Es así, pero no sólo.



ALGUNAS VENTANAS A LA REALIDAD

En 13 rue del Percebe hay realidad doméstica -normal en una casa- en algunas ventanas. «El pequeño País», suplemento infantil y dominical del diario madrileño «El País», está publicando las páginas más antiguas de la serie según se las ofrece ediciones B, en material de eterno recurso. Muchos niños de hoy no podrán entender algunos de los chistes y, en el mejor de los casos, los atribuirán a una forma de humor absurdo. En cambio, el lector adulto encuentra el recordatorio de una vida cotidiana que ya no es así o no lo es tanto. Expliquemos esta casa de locos de la Rue 13 del Percebe jugando con la memoria. Adelante, (perdón, atras unos 30 años) esta es su casa.

La portera de inmueble es hoy un personaje casi desaparecido, salvo en casas burguesas antiguas. Los portales están cerrados, los porteros son automáticos y los servicios de mantenimiento y limpieza son contratados por horas. Ni portera en la casa ni sereno en la calle.

A la portería del 13 llega, con mucha frecuencia en estas primeras páginas, una joven pareja en busca de piso para casarse. A lo largo del segundo lustro de los cincuenta y principios de los sesenta ésta era una estampa común en las grandes ciudades explicada por la enorme emigración interior que se produjo del campo a la ciudad, cambiando la sociedad de agraria a industrial. Lo que hoy son las grandes ciudades españolas vivieron en esos diez años un crecimiento a trompicones que trajo el chabolismo, el realquiler y otros fenómenos. En algunas ciudades agravó esto la enorme destrucción del caserío sufrido durante la guerra civil, un paso atrás pese a la reconstrucción de la posguerra.

Esta vivienda de historieta cuenta la historieta de la falta de vivienda. La portera una y otra vez aguanta a la pareja en busca de pisito, unas veces acampados en tienda ante la portería, otras envejecidos por la larga espera de treinta años.La portera opta por llamar al manicomio "aquí están un par de chalupas, piden un piso", o lamenta ante el forense que certifica la muerte de la pareja por patatús - se supone en un tebeo - al haberles comunicado que por fin habría una vivienda libre en una semana.

UN CHABOLISTA EN LA ALCANTARILLA

El hombre que vive en la alcantarilla parece un personaje de humor extravagante, pero en ocasiones responde también como si estuviera afectado por este problema. Una vez se ofrece para realquilar el piso (la alcantarilla). No es aventurado considerar la alcantarilla como metáfora del chabolismo, fenómeno muy frecuente entonces, estremecedora y patéticamente narrado por **Carlos Giménez** en "La chabola", dentro del inolvidable álbum "Barrio". La búsqueda de casa y la vida de las familias hacinadas en viviendas de ínfimas condiciones, fueron argumentos del cine español, incluso en el menos comprometido y hasta en el propagandístico, donde al final siempre se abría la puerta de la esperanza con las llaves en mano de un piso en uno de los barrios obreros que se construyeron en Madrid y Barcelona.

LA PATRONA ERA VIUDA

En el primero derecha hay una casa de huéspedes con una patrona que alquila, ya no habitaciones, sino baúles, exprimiendo al máximo el espacio del piso para sacarle la mayor rentabilidad económica. Nuevamente se trata del mismo problema. La emigración del campo a la ciudad era un fenómeno de hombres jóvenes que vivían de cualquier manera y

ahorraban la mayor parte del salario, una veces para mandar dinero al pueblo, otras -más frecuentemente- hasta poder instalarse con la familia en la ciudad. Las casas de huéspedes, pensiones, hostales, etcétera, eran su domicilio posible y una solución económica para viudas con casa que mantener e hijos que sacar adelante

Eran años de muchas mujeres solas que habían perdido a sus hombres en la guerra civil, en la represión sumarísima, en las insanas cárceles de la posguerra o en la distancia del exilio. **Ibáñez** dibuja a la patrona como así era entonces - a finales de los cincuenta o principios de los sesenta - una mujer ya de mediana edad que se corresponde generacionalmente con una casada joven de la guerra civil

EL TENDERO DE UNA SOCIEDAD DE POCO CONSUMO

El tendero de la esquina de la rue 13 del Percebe es un tramposo que engaña en la báscula y sisa en el peso como hicieron muchos otros en las calles de la realidad. El estereotipo se adecúa a los tiempos, unos años cincuenta que empezaron con el estraperlo y la cartilla de racionamiento de alimentos y acabaron en los primeros pasos hacia una sociedad de consumo. Faltaban muchas cosas incluso a lo largo de los sesenta y a los ojos de hoy estos chistes son arcaicos. No entremos en que la tienda de la esquina está siendo sustituída por la gran superficie. Ni siquiera nos detengamos en que la tienda de la esquina se llamaba así porque casi había una en cada esquina.

Hablamos de unos años en los que escaseaban los envases y se vendían muchos productos a granel. Hoy se vuelve de la tienda con una antiecológica cantidad de bolsas de plástico, pero entonces se llevaban de casa una bolsa de malla para la compra y una saca para el pan. El tendero no tenía obligación de envolver el pan más que en el papel de periódico atrasado. El diario "el Comercio" de Gijón (como muchos otros) cuando cambió el enorme formato sábana por uno cercano al tabloide, recibió muchas quejas de las pescaderas de la ciudad porque "envolvía peor". Por eso el tendero del Percebe vende la harina sobre un escueto trozo de papel. A la tienda se iba con "el casco", había que pagarlo, salvo que fuera un cliente de confianza: "ya me lo bajarás".

Entre los engaños del tendero están los sucedáneos y las estafas como vender pata de burro por jamón. Al margen de los fraudes alimenticios que aún hoy se dan con frecuencia inadmisible, España venía no sólo del sucedáneo, del chocolate terroso de la cartilla de racionamiento, sino de la mercancía de estraperlo sin control y de haber comido diez años antes casi todo lo que se pudiera masticar y digerir, muchos burros, entre otras cosas. En la posguerra no se dió gato por liebre, se dió gato por gato.

FAMILIA NUMEROSA DE SEGUNDA

Asomemonos a una ventana más, la del tercero derecha, para apuntar sólo un dato que tampoco reconocerán muchos niños lectores de hoy en una historieta de hace más de treinta años: la familia numerosa, entonces en pleno boom demográfico. España es hoy uno de los países con la tasa de natalidad más baja del mundo, con una media de 1,3 hijos por familia. En el más común de los casos los niños lectores de 13 Rue del Percebe tienen un hermano, nada que ver con los cinco gamberros del tercero derecha que espantan a todos los novios de su hermana mayor (o sea que al menos son seis hijos), una chica a la que hoy tampoco se podría llamar, como entonces, «una pollita» sin confundirla y ofenderla.

Poco sabrán los escolares de hoy con su plumier lleno de bolígrafos y rotuladores cuál es la enseñanza de los sucísimos crios que llegan a casa orgullosos de haber aprendido en el cole a escribir con tinta, porque no hay ya plumines, palilleros ni tinteros

¡ASCENSOOOOOOOOR!

Una referencia respecto a la comunidad del inmueble número 13 de la rue del Percebe. Su vecindario es tan pintoresco que resulta difícil que coincida sobre unos cimientos reales: un vecino moroso, un ladrón, una familia numerosa de segunda categoría, una soltera con mascotas, un inventor fracasado, un veterinario sin prestigio, una viuda con muchos huéspedes, un tendero miserable, una portera y un chabolista que vive en una alcantarilla. Pero siguiendo con el juego se les puede clasificar socialmente: sólo pueden vivir en un barrio popular. Según eso, todos los inquilinos del número 13 Rue del Percebe son usuarios del ascensor en primera generación. Que sea malo y siempre esté estropeado no debe despistarnos de esa realidad. Todos ellos vivían por primera vez, en casa con ascensor, ese medio de transporte tan seguro pero aún (entonces) tan extraño.

IBAÑEZ, EL CRONISTA DE LA CHAPUZA

En los últimos álbumes de Mortadelo y Filemón, Ibáñez ha puesto a sus personajes para «investigar» la actualidad. Este humor «concreto» de Ibáñez coge la actualidad por las hojas, la disparata y hace con ella una crítica superficial y astracanada, de chistes facilones y fallidos. No tiene puntería sobre la actualidad concreta y este dibujante capaz - malogrado por el exceso de producción y de «negros»- apenas consigue que sean reconocibles sus caricaturas de Juan Guerra, Jordi Pujol, Pascual Maragall o Felipe González, ni en su físico ni en sus actitudes.

Atina más cuando dispara por elevación. Ibáñez es el gran narrador chapuza porque se hizo sin medios, sin herramientas, sin formación, con una tecnología ajena y desconocida aplicada a retos nuevos de un país que venía del atraso secular y quería incorporarse a su tiempo, saltando de la miseria de siempre a un concepto entonces llamado «confort».

La chapuza está detrás de toda la obra de Ibáñez, enunciada explícitamente en «**Pepe Gotera y Otilio, chapuzas a domicilio**», aunque su referente puedan ser aquellos destructivos Laurel y Hardy

La chapuza está en«**Mortadelo y Filemón**», improvisadores y disparatados agentes de la TIA, parodia chusca de los servicios de información que puso de moda y en pop James Bond a lo largo de los años sesenta. La chapuza está en el **profesor Bacterio**, ese remedo de «Q» encargado de los ingenios tecnológicos (gadgets) que usaba 007 en las situaciones más desesperadas. Lo que el inglés lograba con tecnología sofisticada Bacterio lo intentaba con alquimia disparatada. Los gadgets que hicieron triunfar a 007 son chatarra que hacen fracasar a Mortadelo y Filemón.

La chapuza está en **Rompetechos**, aunque lo que en otros sea incapacidad en el sea discapacidad de cegato, de Mister Magoo irritable. La chapuza está detrás de «**El botones Sacarino**», aunque su referente sea el «Gastón el gafe» del belga Franquín. La chapuza está en la vida de «**Chicha, Tato y Clodoveo** (de profesión sin empleo)», donde introduce el paro para llegar a lo de siempre, su humor del desastre. El *7 Rebolling Street*, como actualización del 13 rue del Percebe, tambien incide en lo mismo, a través de su nada normalizado "taller de la chapuza"

La reciente campaña publicitaria de Mortadelo y Filemón para exigir el IVA en las facturas (1995) comprendió muy bien el mensaje de los personajes, la eterna diatriba de Ibáñez: no se trataba de una campaña de concienzación recaudadora, sino de autodefensa ante la chapuza. Sólo con la factura puedes reclamar.

En Ibáñez todo se rompe y se desarma, toda la tecnología se vuelve cacharrería. Es un saboteador del sucesivo presente tecnológico, primero eléctrico, luego electronico. El lema es «consigue lo mismo por un sistema peregrino, pedalero, pedestre. Improvisa, tira pa´lante». Todo saldrá mal. El final será un colofón ruidoso de insultos y persecuciones.

Javier Cuervo

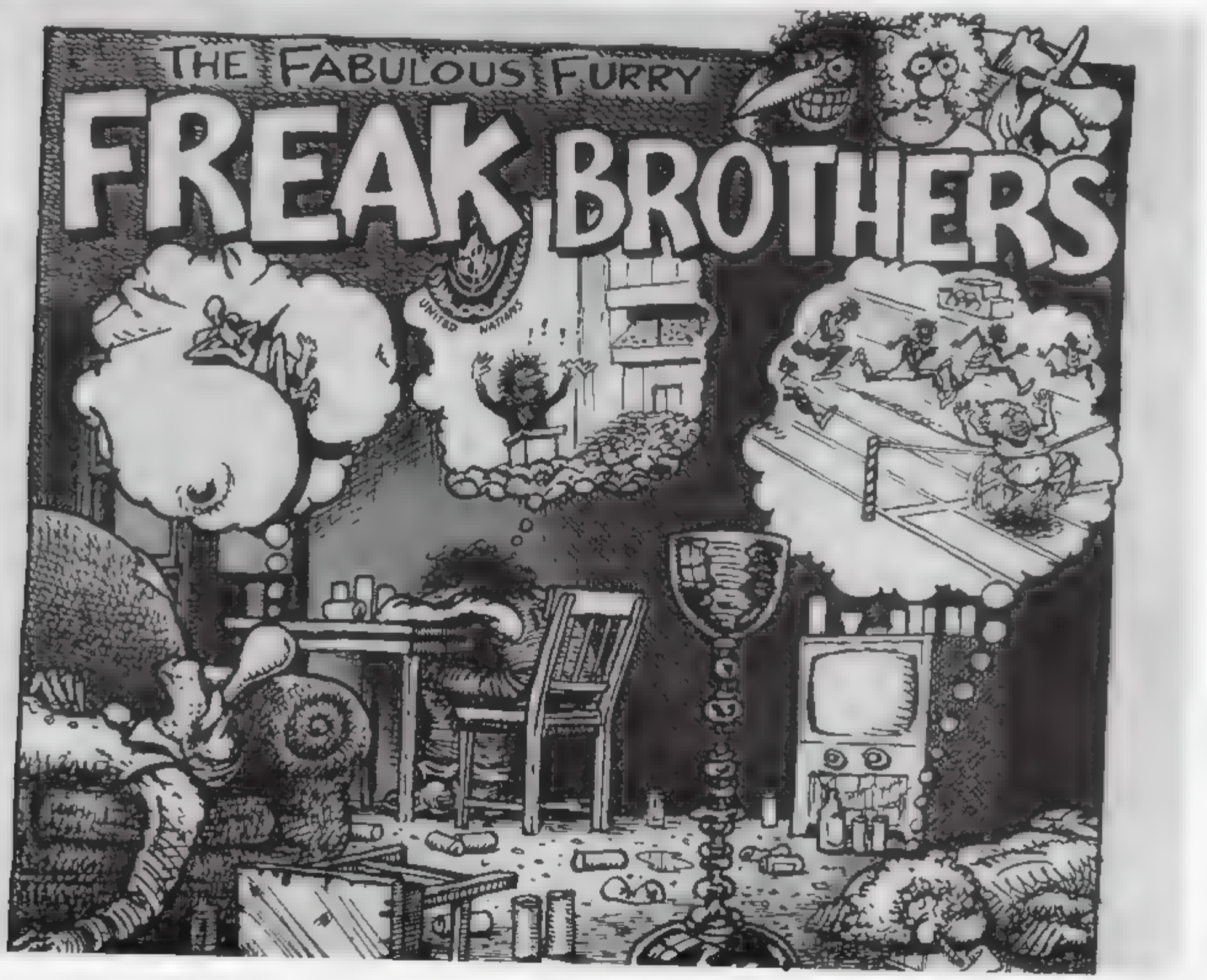
Los fabulosos Freak Brothers,

una relectura de la más alucinada crónica de aquellos psicodélicos años

Aquellos que sean viejos conocedores del cómic alternativo USA o más concretamente del movimiento underground sabrán a lo que me refiero. La serie de los ***Freak Bros*** *es un clásico del género (por denominarla de alguna forma) y como tal llegó a nosotros de la mano de la barcelonesa La Cúpula (una de las más interesantes pequeñas editoriales de nuestro mercado y ya un mito vivo de éste) en 1984 en forma de una serie de álbumes de 64 páginas de extensión cada unidad que reúnen la obra completa. Ciertamente esto fue ya hace años (una década), pero esta serie realizada al alimón por* ***Gilbert Shelton y Dave Sheridan*** *sigue siendo tan interesante hoy como pudiese serlo entonces (después de todo ya en el 84 estaba fuera de su contexto histórico y social). Por eso la recomiendo como un curioso "experimento" a aquellos hastiados por la estulticia actual del mercado e interesados en probar cosas distintas. Quién sabe, quizás resulte agradable a vuestro paladar, aunque debo advertiros que se trata de un plato muy peculiar, que dadas sus características a pocos agrada.*

Shelton y Sheridan nos muestran una caricaturizada crónica del estilo de vida de los jóvenes marginales yanquis de los setenta, aquellos que en los films sobre la época vemos pululando por el Soho o por Greenwich Village. Una sátira protagonizada por miembros del nuevo grupo social nacido en unos tiempos oscuros y sin respuestas: los freaks, hijos bastardos del hippismo y desvirtuadores de la ideología de éstos, nacidos en el seno de una burguesía conservadora, inquieta, obsesionada por mantener su status quo, y que promovía la incertidumbre social y la represión con su política de aislamiento social de todo aquello que se revelaba como nuevo y/o diferente.

Más, ¿cómo reconocer a un freak? Bien, estos suelen tener un aspecto bastante desaliñado: greñas, barba de una semana y una vestimenta un tanto peculiar. También son conocidos por



¡YO ME PAPEO LOS MAIS Y EL HASH!
CHEW CHEW
¡YO ME PULO LOS TRIPIS Y ANFETAS QUE QUEDAN!
¡Y YO ESNIFO LOS RESTOS DE COCA!
¡TE ECHO UNA MANO CON LA COCA, OYE!
ROLL
WHAM POUND THUD
¡DEPRIGA', RAPIDO' ¡DEPRISA!
¡SNUF! SNIRT.
¡YO TAMBIÉN! ¡YO TAMBIÉN QUIERO COCA!

su particular concepto de la higiene, por su siempre precaria situación económica, por vivir en asquerosos habitáculos sitos en edificios destartalados de barriadas marginales, por adeudar el alquiler de varios meses, por ser fervientes partidarios del amor libre, y, sobre todo, por su afición a la hierba y demás estimulantes. Y desde luego es así como los representa el amigo Shelton, que por cierto, era de los fijos en cuanto a su asistencia al Salón del Comic de Barcelona (junto a Eisner, Manara y el fallecido Hugo Pratt). Así es como nos muestra Shelton a sus Freak Brothers, *Freewheelin Franklin, Phineas y Fat Freddie, y el gato de Fat Freddie*, claro, que llegaría protagonizar sus propias ¿aventuras?

No busquéis aquí complicados mensajes filosóficos, aunque sí es cierto que nos encontraremos con un cierto predominio (solapado, eso sí, por el humor) de inconformismo ante la ingrata realidad social del momento histórico en sus narraciones, de denuncia del sistema, una crítica a la superestructura ahogada por el humor salvaje y las situaciones absurdas e irreales (por lo irracional de éstas). Pero no busquéis respuestas, pues sólo encontraréis preguntas, sobre todo sobre el estado mental de los autores. Ahí van algunas declaraciones de los protagonistas para probarlo:

"¡Esto sí que es vida! ¡Jodiendo y viendo la tele todo el día y toda la noche!" **(Fat Freddie)**

"Se pasan mejor los días sin dinero, pero con costo, que sin costo, pero con dinero" **(Freewheelin Franklin).**

"Tengo que cuidar mi imagen. Me desabrocharé el mono hasta el ombligo y me pondré unas gafas de sol rosa" **(Phineas)**

"¿Qué haré con este pastón? ¡Ya sé! ¡Una peli! Una epopeya de ciencia ficción porno con drogas y sexo a punta y pala. Se llamará "Astromacarras, perversos del espacio y las guerras de la cocaína intergalácticas."

El dibujo resulta desagradable a la vista, ya que busca impactar visualmente, matando para ello todo afán estético. El resultado es un sistema de caricaturas distinto al que estamos acostumbrados a encontrar en un comic (¿estética del feísmo?), con personajes de diseños poco agraciados, de figuras retorcidas, rostros grises y expresiones casi rígidas por veces, pero con una gran riqueza comunicativa. Predomina un trazo sucio, propio del buen underground, que hoy en día apenas se encuentra fuera de los círculos fanzineros. Todo esto sintetizado en breves historias en las que reina el más absoluto y psicodélico absurdo.

Pues ya sabéis, como las lentejas. Si las queréis las tomas, y si no las dejas.

Xesús Manuel Martínez

Con palabras

DE APOYO

*Hace algo más de quince años, Faustino publicaba en esta revista dos artículos ya clásicos: **La comicnovela (nº 17) y Cacoverboiconia y otros males (nº 18)**. En ellos se apuntaban con precisión algunos de los aspectos relativos al equilibrio entre imagen y texto. Aspectos que, como nuestros lectores bien saben, son una de las piedras angulares de nuestros análisis. Quisiera, a continuación, insistir en uno de los elementos mencionados entonces.*

En general, la tesis sostenida en aquellos trabajos era muy simple: la imagen y el texto contenidos en un tebeo no deben repetirse mutuamente, sino complementarse. Esto, que suena tan obvio, dista mucho de serlo, como hemos podido comprobar (y padecer) a lo largo de estos años.

Aquí hemos venido anotando algunas de las últimas aportaciones al medio. Quizás las más llamativas se refieren al impacto gráfico de la página. Pero hay muchas que atañen al texto. No es que las olvidáramos. Este artículo sólo pretende catalogar y subrayar unos cuantos recursos de los que ya hablamos en su momento. En cada caso, daremos el número de referencia correspondiente al Wendigo donde se estudió la obra concreta, en profundidad.

Quisiera empezar por un intento que apenas ha tenido continuidad. Fue una experiencia de **Moore** en *Watchmen*. Concretamente en el episodio 9. Allí el polémico autor inglés intentaba un flash-back a partir de la superposición de los textos de apoyo. Usaba también imágenes, pero la clave surgía por el troceamiento de los diálogos (encapsulados en los típicos cartuchos). Los resultados no eran del todo satisfactorios. Algo similar se ha intentado en otros medios (por ejemplo, en el *Blow-Out* de **De Palma**). Pero creo que, sin el apoyo del sonido, el efecto es muy ... seco (no se me ocurre nada mejor). Supongo que recuerdan el efecto. La protagonista evocaba fragmentos del pasado y luego reconstruía esos diálogos hasta dar con una clave oculta. Toda una operación de montaje, muy cinematográfica. Pero en la imagen impresa algo se echaba en falta ¿El sonido? en todo caso, es el intento mas aproximado que conozco de tratar el texto como una imagen que se puede descomponer. Y abría un camino, una posibilidad más a desarrollar.

TODOS JUNTOS AHORA

En *Watchmen* aparece también otro de los recursos más utilizados de los últimos años, en cuanto a textos se refiere. Es su uso para mostrar diferentes puntos de vista o personajes en la misma viñeta. Aquí hay un glorioso antecedente, como es la historieta *Bendiciones, padre*, de **Corben** (analizada en nuestro nº 19). Allí ya encontrábamos dos acciones en paralelo, con otras dos más, que discurrían por los textos. En **Moore**, las acciones de sus héroes se prolongan a los textos, punteando otras secuencias, actuando de *voz en off* o dimensionando escenas.

Este ha sido quizás el recurso que más se ha popularizado. También tiene una procedencia cinematográfica muy clara. Pero funciona mejor, creo yo, en los tebeos que en el cine. En algunos casos su uso ha sido espléndido. Como en *Batman, año 1*, que se mantiene como el mejor guión de **Miller** (algo tendrá que ver **Mazzuchelli**). En esta pequeña obra maestra toda la acción se refleja en los pensamientos de los dos protagonistas, que así la extienden hacia dimensiones morales insospechadas. Además, los diferentes personajes aparecen claramente marcados, por el tipo de recuadro, color y tipografía.

No todos los casos han sido tan afortunados. Si un recurso puede llevar a confusión es éste. **Chaykin** es un buen ejemplo. En muchas de sus historias (*Blackhawk*, sin ir más lejos) resulta difícil decidir quién dialoga con quién en los cartuchos. Con lo cual éstos, en lugar de animar las secuencias, las cargan con un ruido de líneas cruzadas. También **Miller** ha desbarrado con este asunto, especialmente por falta de contención. Una cosa son pensamientos necesarios para la escena y otra, muy diferente, la biblia en verso al margen de la viñeta. Como compensación, nos ofrece una saludable autoparodia en la *Hulka* de **Byrne**.

Respecto al éxito del procedimiento, cabe apuntar un dato: los tradicionales bocadillos de pensamiento (con circulitos en lugar de línea) están en extinción. Diría que tiene que ver con la dimensión sonora que todo texto aporta. El que mencionamos en este apartado parece representar mejor la interiorización del pensamiento que los tradicionales bocadillos, que asociamos con el exterior. El texto "resuena" mejor.

ME ESTABA AGOTANDO LA VIDA HA DE TENER SU DESCANSO DE VEZ EN CUANDO PARA ELLO DIBUJÉ UNA HISTORIETA DONDE YO ERA EL PROTAGONISTA. EN ESA HISTORIETA, YO ME DESPERTABA EN EL CAMASTRO DE LA BUHARDILLA, EMPAPADO DE SUDOR Y MUY ASUSTADO
OOOH.. MI CABEZA ¿DÓNDE ESTOY?
¡AH, SÍ! POR FIN RECUERDO ¡CLARO!
TODO HABÍA SIDO UN MAL SUEÑO. DE ESTA FORMA VOLVÍA A TENER EL CONTROL DE LA SITUACIÓN YO VENDÍA TODAS LAS PÁGINAS A UNA EDITORIAL Y CONTINUABA TRABAJANDO COMO DIBUJANTE LINDA Y MILLER ACABABAN COMO FIGURAS DE PAPEL, LO QUE ERAN

¿RECUERDAS?

Los textos han prestado una gran ayuda en la construcción de flash-backs. Especialmente, en su aceleración **Starlin** ofrecía una buena muestra en *Dreadstar* (se comentó en nuestro nº 38). En la mejor tradición Marvel del resumen-del-episodio-anterior, el autor cubría un largo periodo de tiempo con textos e imágenes que apenas llegaban a tocarse. Sin repetirse, se impulsaban mutuamente

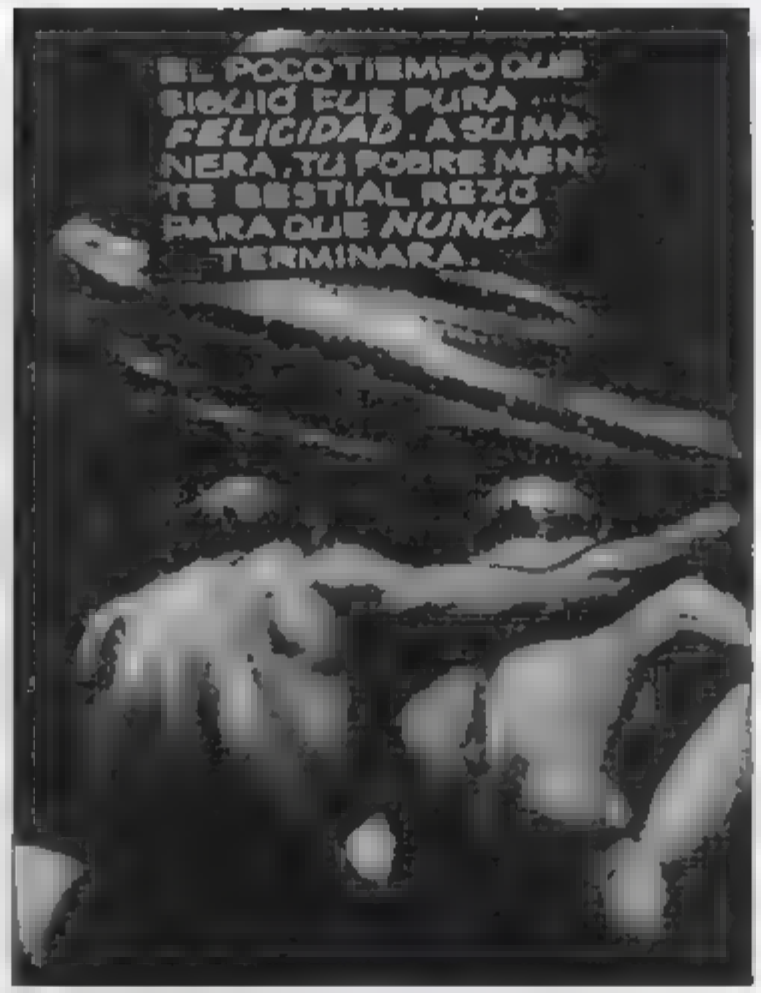
Tambien **Giménez** demostraba su maestría con el mismo recurso en *Primer Amor* (Wendigo nº 31-32). El truco consiste en abarcar lapsos de tiempo con textos que, a la vez, introducen secuencias de diálogos que conectan con lo que se cuenta. Suena fácil, pero su ejecución con elegancia es terriblemente complicada. En este caso, Gimenez compensaba lo literario del efecto, enfrentando toda la acción del pasado, que aparecía como prólogo, a una secuencia en el presente muy visual y desprovista de cartuchos.

Una de las últimas muestras en este terreno nos la ha dado **Gaiman**, uno de los reyes del texto de apoyo. El uso que hace de ellos en relación a los flash backs se analizó con profundidad en nuestro nº 68, respecto a *La cruzada de los niños*

En general, podría decirse que este es uno de los terrenos a desarrollar, por las dificultades que conlleva. Resulta complicado decidir cuando el texto empieza a pesar o cuando se necesita un diálogo. Más teniendo en cuenta lo arduo de todo flash-back. Cualquier historia puede empantanarse en ellos y conviene abandonarlos cuanto antes sino se desea despistar al lector. Su carácter de urgencia los vuelve complejos. Si en algún lugar (o tiempo) la interrelación imagen-texto resulta delicada, es ahí especialmente.

SI, PERO...

El tercer uso que deseo señalar es quizás el más inequívocamente "moderno". Ya se anotó cuando hablamos de **Slaine** (en el nº 53). Es un efecto que también encontramos en *Las cronicas de Atlantis*, del sobrevalorado **David (y Maroto)**.



También, en cierta medida, en *Sandman*. Me refiero a la contradicción entre el enunciado y el enunciador. Bien por alusiones a la censura, o a lo sesgado de la posición del que cuenta la historia, se relativiza la autoridad del narrador Si el que habla afirma constantemente su postura equívoca, la estructura del relato se resiente. Esto conecta con cierta sensibilidad, que hemos calificado de moderna, afín a la desaparición o destrucción de toda posible historia. Todo está dicho, se afirma. Contar historias es una ingenuidad.

Respecto a lo que nos ocupa, hablamos de un mecanismo eficaz. El narrador, intentando desacreditar la historia desde los textos de apoyo, la vuelve
mas real
Los elementos míticos del relato saltan a los cartuchos, que los denuncian como tales. Mientras, la imagen carga con lo que suponemos más veraz que las palabras. Son lo que realmente ocurrió, con su humor, su procacidad y su grandeza.

En el fondo, hablamos de un mecanismo antiguo, más o menos remozado. La distancia que el narrador establece sobre la historia, cuya puesta en escena aparece ante nuestros ojos. Ahora, en los casos citados en este apartado, se refuerza la ironía Se insiste en esa idea según la cual la historia que vemos no es la única posible, sino una alternativa entre otras.

Pero esas distancias ya estaban en **Foster** y su *Principe Valiente*. Sus comentarios sobre el matrimonio, o las versiones del principe Arn respecto a la relación de sus padres ya funcionaban como un metalenguaje. El texto ofrecía otra posible visión de lo que pasaba en la imagen No sólo ironizándola, también añadía en ocasiones una dimensión épica. En todo caso, agradecemos los textos en términos de aportación.

GANAS DE HABLAR

Thomas puede ser un petardo repetidor de información, farragoso y literario, en el peor sentido del término.

Pero uno no olvida escenas como esa en la que Conan huye y un soldado, al que no conocemos de nada, le apunta con su arco. El cartucho dice: "Ah Min, nacido en la pobreza, trabajó mucho y bien para salir de la infantería .." Falla el disparo y Conan, tres viñetas después, le clava una espada en el corazón. Otro texto nos dice: "No habrá marchas para Ah Min...nunca más". Eso es aportación. Ah-Min no es relevante en el relato. Pero las palabras de **Thomas** nos hacen mirar a los lados de lo que nos cuenta, nos hacen reflexionar ... aunque sea por un instante. Su Conan está lo suficientemente lleno de esos momentos de complejidad literaria como para que le admiremos, por encima de otros defectos.

Aquí convendría hablar de **Gaiman**, de nuevo. Autores como él nos recuerdan que, si la imagen comunica de cierta manera, se dirige a nosotros en un sentido, el texto lo hace en otro. Y si hay cosas que sólo pueden decirse con la imagen (el encuentro entre Shelton y Muerte, por ejemplo), otras sólo pueden confiarse a las palabras Y ésto él lo demuestra constantemente

Volvemos a la afirmación del principio. Equilibrio. Las Crías, de **Berardi y Milazzo**, era una gran historia ... muda. *Hawkworld*, también. Y tenía diálogos y texto. En arte no hablamos de cantidad de recursos, sino de talento.

Y, en cuanto a **Truman**, no le falta. Antes comentaba el efecto conseguido por **Gimenez** saturando de textos el prólogo de *Primer Amor*, para luego recurrir a su ausencia. Encontramos algo así en ese despliegue de buen lenguaje que es *Hawkworld* (comentado en nuestro nº 51). La famosa secuencia de la isla se abre con dos páginas de texto que remite a los pensamientos del héroe (uno de los modelos antes mencionados). Al final nos dice "Costaría otra muerte el que yo aceptara haber matado a mi padre". Esa muerte anunciada por el texto planea como una sombra sobre las siguientes cinco planchas, que son perfectamente mudas. Ese silencio, tras el ruido del texto, carga de presagios la dura construcción del héroe

Posibilidades. Aquí hemos apuntado algunas. Sólo cabe señalar su carácter de excepcionalidad. El respeto al frágil acuerdo entre imagen y texto se quiebra fácilmente. Lo habitual no son los casos mencionados, sino lo contrario. Seguimos encontrando textos peñazos, desconectados de las imágenes o superfluos. Y lo peor es que, cuanto mayor son las pretensiones, más malo es el trato que los textos reciben Pienso en **Tardi** o **Chaykin**. Y en tantos otros.

Florentino Florez

Premios Haxtur 1991

Edición que revistió una de las mayores dificultades con que nos encontramos a lo largo de su historia, para designar ganadores entre los finalistas de algunas de las modalidades.

La primera surgió al seleccionar el mejor trabajo como guionista del año. Teníamos como más destacados a **Carlos Giménez y Andrew Helfer**, por sus portentosos guiones para *Sabor a menta* y *Justice In*

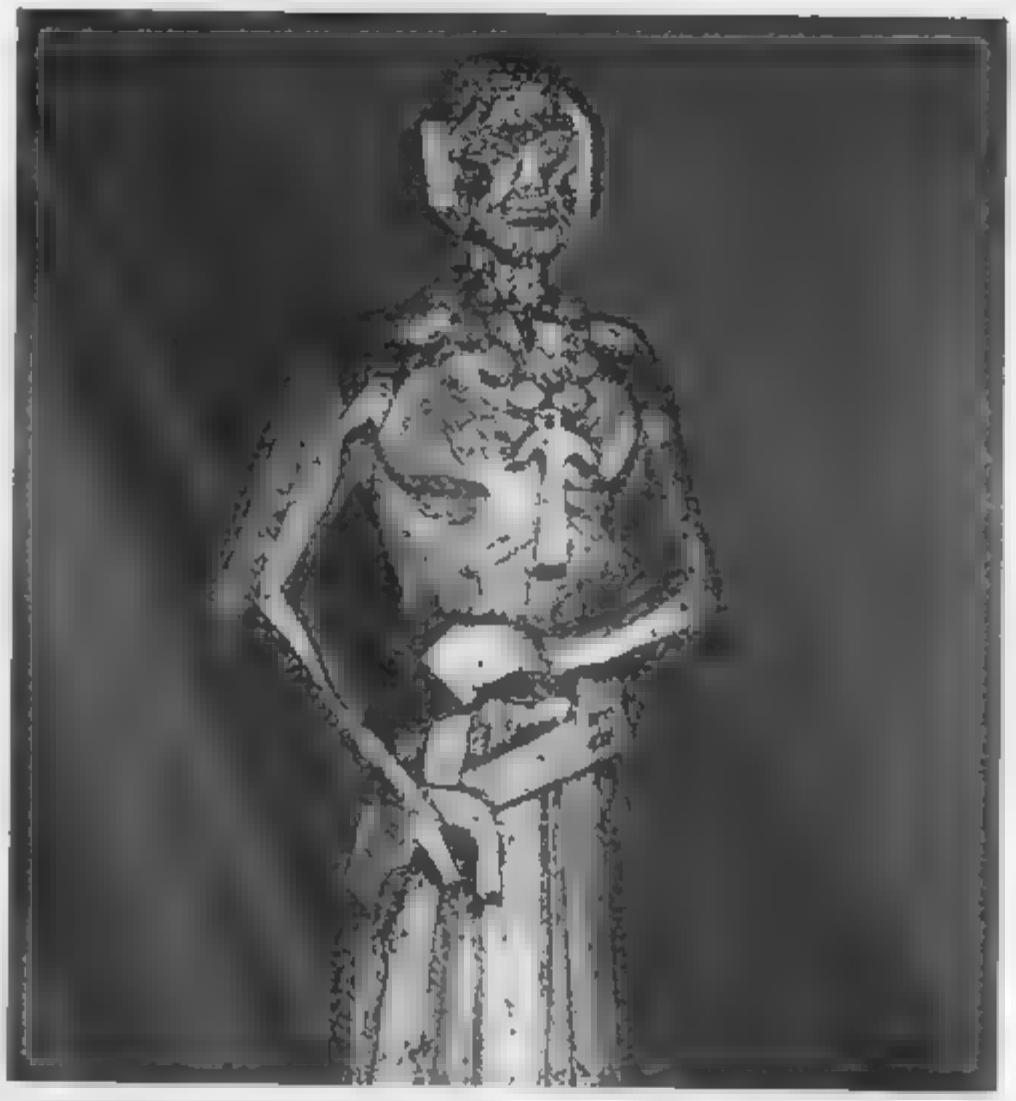
No les andaba muy a la zaga el magnífico trabajo de **Alan Moore** para la miniserie de *La cosa del pantano*. No obstante, nosotros apreciamos diferencias y quedó excluído. **Carlos Gimenez** poseía un Premio Haxtur al mejor guion del 85 (por *Primer Amor*) Pese a ello, decidimos que también lo merecía en esta ocasión

Pero **A. Helfer** había creado una obra atrevida, valiente y agresiva, que no debíamos excluir. Creímos obrar acertadamente al conceder dos premios ex-aequo, única ocasión en que se ha hecho, hasta el momento. Esto atenuó lo que se preveía como una final llena de dificultades

Donde verdaderamente se presentaron estas fue en el apartado de Mejor Dibujante **Walter Simonson, Grzegorz Rosinski, Moebius y Joe Kubert** eran los gigantes que accedían a él

Simonson había creado el dibujo mas dinámico y tridimensional, no sólo por su profundidad, sino también por su acercamiento al lector (a pesar de utilizar sólo dos dimensiones), que hemos tenido el placer de conocer en toda la historia del comic mundial

Pero el dibujo de Rosinski para *La loba* era sensacional, acercándose al mejor **Hal Foster**. A ello había que sumar el bello colorido que le había aportado. Quizás lo más justo hubiera sido conceder dos premios, tal es la magnitud de estos dos trabajos Pero ya lo



habíamos hecho con los guionistas y, por otro lado, Simonson ya tenía dos Haxtur, uno de ellos por dibujo en el año anterior. Ello nos empujó a dárselo únicamente al autor polaco. Moebius y Kubert quedaron apartados ya desde las primeras conversaciones

Simonson sí se alzó con el Haxtur a la Mejor Portada, con lo que compensamos en cierta medida su derecho aquel año a recibir un galardón. Merecidísimo, por otra parte, pues su portada estaba en la línea de los dibujos del episodio, por el que había quedado finalista como dibujante. Se convertía así en el dibujante con más Haxtur en las diferentes modalidades: Mejor Guionista (1986), Mejor Dibujante (1990) y Mejor Portada (1991).

Al apartado de Mejor Historieta Corta concurrían cuatro historias merecedoras todas ellas de premio: *La loba*, de **Van Hamme y Rosinski**, *Sabor a menta*, de **Carlos Giménez**, *Mechanics*, de **Jaime Hernández** y *Bianco Natale*, de **Milazzo y Berardi**. En todas ellas el guión se mezclaba con buenos dibujos y correctos desarrollos.

La gran carga poética y el realismo fantástico de *Mechanics*, inclinó la balanza hacia **Jaime Hernandez**

Timothy Truman, un perfecto desconocido en España por aquel entonces (lamentablemente, esto no ha cambiado mucho, por la falta de edición de sus obras) no tuvo oposición en el premio a la Mejor Historia Larga, por su soberbia labor de guión y dibujo en *Hawkworld*. Ya nos había dejado muy buen sabor de boca en *Scout*, donde se había mostrado como un autor diferente, con ideas propias y agresivas y de marcada denuncia, dentro de los cánones impuestos por el género «de superheroes». En su revival de Hawkworld mostraba además un gran conocimiento de la narrativa y el lenguaje. Esto se observaba fácilmente en sus páginas icónicas y en su sobrio pero moderno montaje

El Premio al Autor que Amamos fue para **Dan Barry**. Con su presencia y una exposición de páginas y tiras originales, compuesta de mas de 100 unidades, contribuyó a dar el máximo esplendor al certamen, colocándolo en una cota imposible de superar en posteriores ediciones Debemos recordar que es uno de los escasos autores vivos que dieron a este medio de expresión la categoria de ARTE sin paliativos.

Para esta edición se contó con el apoyo económico del Ilmo Ayto. de Gijón y con el marco incomparable (por aquel entonces en declive) del Teatro Jovellanos

La ceremonia de entrega fue oficiada por nuestra presentadora oficial (y miembro de El Wendigo), Sofia Carlota Rodríguez, y el periodista del diario gijonés EL Comercio, Gonzalo Fernández Mieres.

Además de Dan Barry, estuvieron en Gijón Louise y Walter Simonson, Carlos Giménez, Van Hamme y sra., Rosinski y sra., Miquelanxo Prado y Max, junto con los asturianos Neto y Robert.

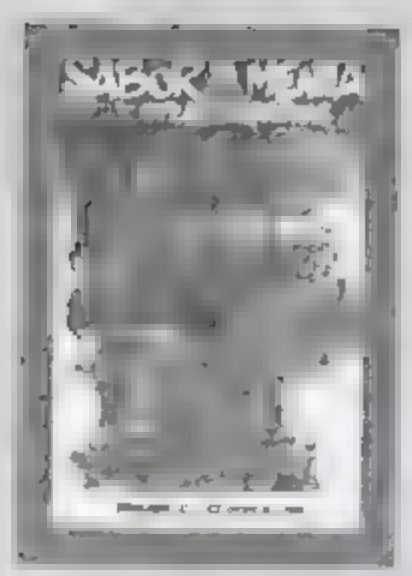
A destacar el que, por primera vez, el Premio concedido por el público (que lleva el nombre de Finalista más votado) se fue para autores europeos, para *La loba*, de Van Hamme y Rosinski.

Pese a lo escrito, no fue ésta una edición de grandes perdedores. En realidad no los hubo. Las mejores obras y los mejores autores fueron premiados de una forma u otra. La decisión del público, premiando *La loba*, no gratificada por nosotros más que en el apartado del dibujante, vino a paliar algún que otro desequilibrio, incluso en la selección de finalistas.

Faustino Rodríguez Arbesu

NOMINADOS Y GANADORES

MEJOR GUIONISTA



CARLOS GIMENEZ
POR "SABOR A MENTA"
EDITOR: TOUTAIN

JEAN VAN HAMME
POR "LA NOCHE DEL 3 AGOSTO"
EDITOR: GRIJALBO

ANDREW HELFER
POR "JUSTICE INC"
EDITOR: ZINCO

ALAN MOORE
POR"LA COSA DEL PANTANO "
(1 AL 5)
EDITOR: ZINCO

MEJOR DIBUJANTE

WALTER SIMONSON
POR "LOS 4 FANTASTICOS"
EDITOR: FORUM

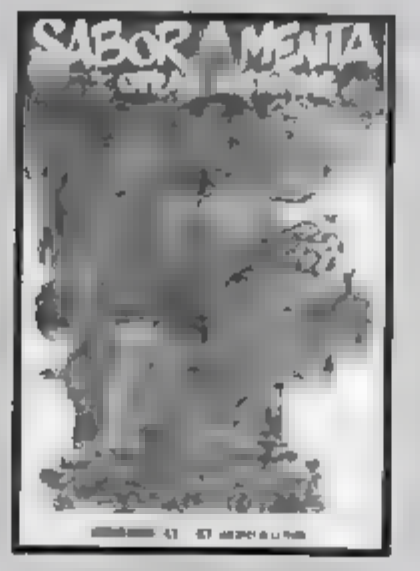
GRZEGORZ ROSINSKI
POR "LA LOBA"
EDITOR: NORMA

MOEBIUS
POR "LA DIOSA"
EDITOR: NORMA

JOE KUBERT
POR "ABRAHAM STONE"
EDITOR: NORMA

MEJOR HISTORIA CORTA

"LA LOBA"
DE ROSINSKI Y VAN HAMME
EDITOR: NORMA



"SABOR A MENTA"
DE CARLOS GIMENEZ
EDITOR: TOUTAIN

"MECHANICS"
DE JAIME HERNANDEZ
EDITOR: LA CUPULA

"BIANCO NATALE"
(TOM´S BAR)
DE MILAZZO Y BERARDI
EDITOR: TOUTAIN

MEJOR HISTORIA LARGA

"JUSTICE INC"
DE HELFER Y BAKER
EDITOR: ZINCO

"PIEL DE DIABLO"y "A LO LEJOS LA CHICA DE IPANEMA"
DE DUFAUX Y RENAUD
EDITOR: GRIJALBO

"HAWKWORLD"
DE TIMOTHY TRUMAN
EDITOR: ZINCO

"ADAM STRANGE"
DE BRUNNING Y ANDY KUBERT
EDITOR: ZINCO

MEJOR PORTADA

"LAS MEJORES HISTORIAS DE LA EDAD DE ORO JAMAS CONTADAS"
DE JERRY ORDWAY
EDITOR: ZINCO

"MECHANICS"
DE JAIME HERNANDEZ
EDITOR: LA CUPULA

"SCOUT Nº14"
DE TIMOTHY TRUMAN
EDITOR: FORUM

"LOS 4 FANTASTICOS"
DE WALTER SIMONSON
EDITOR: FORUM

FINALISTA MAS VOTADO OBRA

"LA LOBA"

AUTORES

ROSINSKI
Y VAN HAMME

AUTOR QUE AMAMOS AUTOR Y OBRA

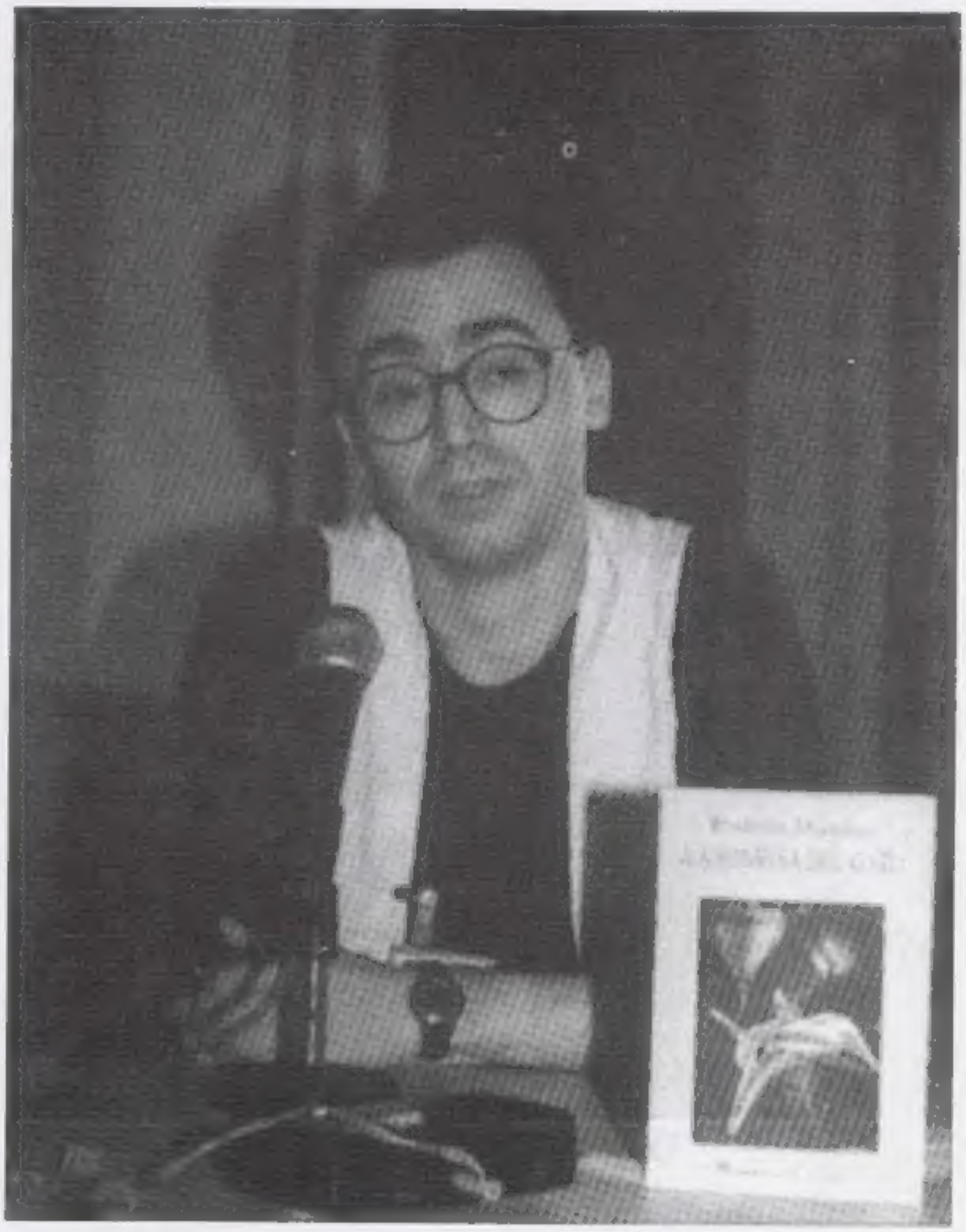
DAN BARRY

"FLASH GORDON"

La sabiduría de los muertos.
Rodolfo martínez

En alguna ocasión se nos ha reprochado el que comentemos en estas páginas hechos que nada tienen que ver con la historieta. En cuanto al cine, si se revisa nuestra producción desde sus comienzos, se verá que este medio siempre estuvo presente. Es más, en alguna ocasión se barajó la idea de hacer una separata de varias páginas en su parte central. Fué cuando publicaba una página semanal sobre este medio en el diario El Comercio. Al final no se llevó a efecto por falta de colaboradores.

En cuanto a otros medios, especialmente literatura y teatro, hubo secciones periódicas que desaparecieron cuando se cansaron quienes las escribían.



En menos ocasiones, pero también, se nos ha imputado el que cuando ésto hacíamos era para hablar de nuestros amigos. No siempre, pero hay algo de verdad en ello. No hablamos de nuestros amigos. Hablamos de aquellos amigos o conocidos de los que nos sentimos orgullosos. De los que creemos que han hecho algo importante, que merece ser difundido. Lo poco que nosotros podamos hacer en este sentido, lo hacemos gustosa y desinteresadamente.

Rodolfo Martínez es un conocido que ha colaborado en varios números de *El Wendigo*. De esto ya hace años, pero continúa nuestra relación con sus presentaciones de autores en el **Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias.**

Recientemente he leído una de las novelas que ha escrito, *La sabiduría de los muertos*. No he podido sustraerme a la tentación de rellenar estas líneas. Tras su lectura, estoy en la creencia de que si Rodolfo continúa escribiendo y encontrando quien le publique, no tardaremos en ver su nombre destacado en el panorama literario nacional. Como autor de novelas con ingredientes de ocultismo, mezclados con aspectos contemporáneos, que se entrelazan en historias imposibles, pero verosímiles.

Rodolfo posee una forma de escribir amena, que te atrapa en su juego y te lleva por los caminos que su fantasía ha sabido cocinar, con gran sentido de la comunicación, de dominio y sabiduría sobre lo que el lector espera se le ofrezca. Para esta ocasión ha imaginado una nueva historia de *Sherlock Holmes*, introduciendo ingredientes propios de **Conan Doyle**, junto con investigaciones sobre el mundo del archifamoso detective privado. Más algunos nombres y asociaciones de la época victoriana, con los que obtiene el clima apetecido. Además de crear cierta pátina de erudición, que magnifica esta pequeña obra. Pequeña por ser novela corta, grande en su contenido.

Faustino Rodríguez Arbesú

PROGRAMA PROVISIONAL DE ACTIVIDADES
XX SALON INTERNACIONAL DEL COMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

Domingo 6. ***18 horas.*** **TEATRO JOVELLANOS.**
Día del Ayuntamiento de Gijón.

- ⇨ Inauguración del **XX Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias**, a cargo del Ilmo. señor alcalde del ayto. de Gijón y del concejal de Cultura, señores Alvarez Areces y Muruais.
- ⇨ Presentación de los autores asistentes el día de la inauguración, señores Paul Gulacy, Arthur Adams, Alan Grant, Jordi Bernet, Jaime Martín, Peter David (pendiente confirmación) y Georges Bess. Introducción acompañada de diapositivas
- ⇨ Presentación y coloquio con **Arthur Adams.**

Lunes 7. ***19 horas.*** **TEATRO JOVELLANOS.**
Día de la Fundación Municipal de Cultura

- ⇨ Presentación y coloquio con **Georges Bess**
- ⇨ Presentación y coloquio con **Alan Grant.**

Martes 8. ***19 horas.*** **TEATRO JOVELLANOS.**
Día de la Consejería de Cultura

- ⇨ Presentación y coloquio con **Bryan Talbot**
- ⇨ Presentación y coloquio con **Jaime Martín.**.

Miércoles 9. ***19 horas.*** **TEATRO JOVELLANOS.**
Día del Cine Club ENSIDESA-Gijón.

- ⇨ Presentación y coloquio con **Jordi Bernet**.
- ⇨ Presentación y coloquio con **Charles Dougherty.**

Jueves 10. ***19 horas.*** **TEATRO JOVELLANOS.**
Día de los autores invitados.

- ⇨ Presentación y coloquio con **Dann Thomas.**
- ⇨ Presentación y coloquio con **José Ortiz.**

Viernes 11. ***18 horas.*** **TEATRO JOVELLANOS.**
Día de la Universidad de Oviedo.

- ⇨ Presentación y coloquio con **Roy Thomas.**
- ⇨ Presentación y coloquio con **Paul Gulacy.**
- ⇨ Firma de autógrafos con todos los autores invitados.

Sábado 12. ***19 horas.*** **TEATRO JOVELLANOS.**
Día del Wendigo.

- ⇨ Entrega de los **Premios Haxtur** a cargo de los periodistas gijoneses Sofía Carlota Rodríguez y Joaquín Fuertes, amenizada con la partitura creada para el Salón por Timothy Truman "Héroes de Gijón".
- ⇨ Entrega del **Premio Capitán Misterio** y lotes de tebeos a los acertantes de las quinielas Haxtur.
- ⇨ Comic en vivo con la participación de **Arthur Adams, Paul Gulacy, Jordi Bernet, Jaime Martín, Bryan Talbot, Javi Rodríguez y Neto.**

EXPOSICIONES

- ⇨ Centro Cultural Antiguo Instituto Jovellanos:
  Georges Bess (originales).
  Inauguración 2 de Octubre (miércoles).
- ⇨ Ateneo de la Calzada:
  Homenaje a 100 años de comic (originales).
  Inauguración 1 de Octubre (martes).
  Visitas de 9 a 14 y de 17 a 22 horas de lunes a viernes.
- ⇨ Museo Barjola (frente a los Jardines de la Reina):
  Futuro del comic Astur (originales).
  Inauguración 3 de Octubre (jueves). Visitas de 16 a 20 horas de martes a sábados. Festivos de 12 a 14 horas. Lunes cerrado
- ⇨ Sala Borrón. Dirección Regional de la Juventud (Oviedo):
  Comic y Olimpiadas. 100 años de deporte .
  Inauguración 7 de Octubre (lunes).
  Visitas de 11 a 14 y de 18 a 21 horas de lunes a viernes.
- ⇨ Edificio Histórico de la Universidad de Oviedo :
  Censura de Tebeo.
  Inauguración 1 de Octubre (martes). Visitas de 11 a 14 y de 17 a 20 horas de lunes a viernes. Sábados de 11 a 13 horas.
- ⇨ Hall Teatro Jovellanos:
  Finalistas Premios Haxtur 1996 y
  Homenaje al Autor que Amamos.
  Inauguración 6 de Octubre (domingo). Visitas en horario de Salón.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- ⇨ Edificio Histórico de la Universidad de Oviedo
  (calle San Francisco nº1)
  Jueves 10
  Windsor McCay, arte y lenguaje.
  Charla coloquio acompañada de diapositivas.
  Por José María Flores y Faustino Rodríguez Arbesú.
  Viernes 11.
  Los escritores en el comic.
  Mesa redonda acompañada de diapositivas.
  Con los siguientes autores: Alan Grant, Bryan Talbot, Dann y Roy Thomas y Gaspar Meana.
  Colaboran: Facultad de Filología y
  Departamento de Construcción e Ingeniería de Fabricación.
  Patrocina: Universidad de Oviedo.
  Vicerrectorado de Investigación.
- ⇨ Sala de exposiciones Borrón. (calle Calvo Sotelo nº5. Oviedo)
  Dirección Regional de deportes y Juventud .
  Lunes 7
  Charla coloquio con motivo de la inauguración:
  Comic y Olimpiadas. 100 años de deporte.
  Asistirá Paul Gulacy

ENTRADA GRATUITA

SE RUEGA PUNTUALIDAD

Nuestro agradecimiento a las editoriales **Zinco** y **Glenat** por su colaboración desinteresada,
así como a la **Escuela de Arte de Oviedo**.

XX Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias - Gijón

XII Premios Haxtur. Del 6 al 12 de octubre de 1996

UNIVERSIDAD DE OVIEDO
Vicerrectorado de Investigación

Fundación Municipal de Cultura

Asedio y destrucción de Gijón en 1395

Recreación histórica de Gaspar Meana

organiza

EL WENDIGO

PRINCIPADO DE ASTURIAS
CONSERERIA DE CULTURA

Ayuntamiento de Gijón

CAJA DE ASTURIAS

autores: Arthur Adams. Alan Grant. Jordi Bernet. José Ortiz
Gaspar Meana. Robert. Neto. Javi Rodríguez. Paul Gulacy
Roy Thomas. Jaime Martín. Dann Thomas / Danette Couto
Georges Bess. Charles Dougherty. Bryan Talbot

DISEÑO: FAUSTINO RODRIGUEZ ARBESU
©PERSONAJES: EDICIONES B, KINGFEATURE SYNDICATE Y D.C. COMIC